

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№12 2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Alexander

по местам славы героев Македонщины

**Leisure Suit Larry:
Magna Cum Laude**

джентльменский прибор

Half Life 2

ломать - не строить

**Need For Speed
Underground II**

свежее погоняло

The Sims 2

хитануться можно!

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Анти-Бумер, Project: Snowblind, Белое солнце пустыни, Restricted Area, День Д, Medal of Honor: Pacific Assault, World Poker Championship, My Neighbors the Yamadas, Athens 2004, Obscure (Mortifilia), Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal, Особенности национальной рыбалки, Sly 2: Band of Thieves, Space Hack (Maximus XV: Abraham Strong Space Mercenary), The Movies, WANTED: A Wild Western Adventure

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-90012



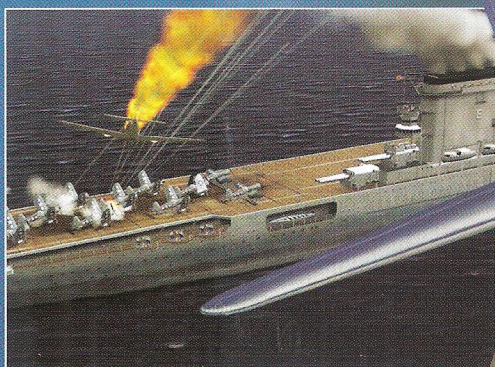
9 771609 900008

12 >

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, [http: games.1c.ua](http://games.1c.ua)

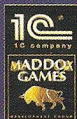


ПЕРЛ ХАРБОР

ВІД ПЕРЛ-ХАРБОРУ ДО ЯПОНІЇ

© 2004 ЗАТ "1С". Всі права захищені.

* 1С:Мультимедіа, Меддокс Геймс.



НОВА ГРА ВІД РОЗРОБНИКІВ "ІЛ-2 ШТУРМОВІК"

INTRO

Вышедший (уже в продаже!) спецвыпуск, посвященный WarCraft III, заставил нас поныться в старых русских поговорках. И обнаружили, что наши предки играли в компьютерные игры и писали поговорки именно про них! Причем, не только про «варик»!

Поговорок про WarCraft намлось довольно много. Например:

Ворон вороном глаз не выклюет — и коню понятно, что тут речь идет о «талонах».

В камень стрелять — только стрелы терять — это рассказ про майчан эльф-vs-эльф, когда арчерки атакуют горных гигантов.

Два медведя в одной берлоге не живут — аналогичный расклад.

Мертвых с погоста не носят — это наезд древних славян на туруповозки нежити.

Прокатишь трафику, прокачишь и хруст — смысл этой поговорки теряется в веках, но тут явно идет речь о прокатке героя.

К сожалению, значения поговорок уже не восстановить, а то могли бы мы пользоваться советами древних...

Бес пришел, сатану привел, чертёныя наплодил, Дьявола в кушовья зовёт — это несомненно поговорка о прокатке нежити: сначала стронли Лича, потом гулей и ДК, а там и до прочих юнитов недалеко.

Хоть козла деру, да сердце тешу — это, судя по всему, описание того, как герой валит Козла — героя эльфов. И в поговорке явно видна ирония: эльф — ламер, построил Козла. «Но, — думает его противник, — хоть Козла убью. И то радость...»

Много поговорок имеется про разных персонажей, про использование разного оружия, про экономические аспекты игр.

Бабушка надвое сказала

Сказал — как отрезал — эти две поговорки явно про каких-то заклинателей. «Бабушка» — наверняка sorceress из какой-то древней стратегии или RPG. Потому что какая еще «бабушка» может так «сказать» (заклинание), что кого-то разрубил надвое!

В чужой монастырь со своим уставом не ходят — поговорка, милая сердцу Дьяблмана. Ясное дело, что к Андариелю в Монастырь нужно ходить не с усталою, а с оружием в руках. В этом, собственно, и шутка.

Дела идут, контора пишет — сразу же становится ясно, что тут говорится про запись деширы: ты играешь, а она пишется.

Рыбак рыбака видит издали — это уже про КС. Под словом «рыбак» удачно замаскирован киллер — удочка, как становится ясно, это конечно же AWP.

Либо зрды в крестах, либо голова в куштах — тоже древний контеробский прикол: типа, сиди, киллер, в куштах. Если сунешься раньше времени рашить — будешь тебе зрды в «крестах», то есть в дырах от очереди из «калаша».

Напоследок приведем еще одну поговорку, в которой имеется явный намек на наш журнал. Наши предки нас ждали, и спорить с этим бесполезно:

Сову по полету видно



Коса — девичья краса

Содержание

Эхо планеты		
	News+	2
	News -	4
	Музыкальное чтиво!	6
MegaGame		
	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	8
	Александр	12
	Half Life 2	16
Абзацы месяца		18
Ждем-с!		
	The Movies	20
	Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal	22
	Project: Snowblind	24
	Space Hack	26
Ацтой		
	World Poker Championship	30
To play or not to play		
	The Sims 2	28
	Особенности национальной рыбалки	36
	WANTED: A Wild Western Adventure	37
	Athens 2004	38
	Need for Speed: Underground 2	40
	Obscure (Mortifolia)	42
	Sly 2: Band of Thieves	44
Чуваак!		
	Ума Турман	46
Службичка		
	CyberCats — женский киберспорт в Украине	48
	ASUS Autumn Cup 2004	50
Cell-o-Fan		
	Лимонная неделя сюрпризов от Джинс!	51
Акции		
	Зеленые камеры ушли на запад...	53
Animania		
	Обзор, новости	54
Железный Boon		
	Видеокарты для нас (и вас тоже)	58
	2+2 колонки (сабвуфер в уме) = система!	60
Vox Populi		
	GG	64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-Life).



Убийство цепной пилой в стиле Иовович

Специально к выходу Resident Evil 4 компании NubyTech и Carcom подготовили геймерам сюрприз: пэд для GameCube в виде окровавленной бензопилы. Это полнофункциональный геймпад со всеми мулярами, свойственными геймпадам, и он должен появиться на прилавках примерно одновременно с американской версией игры, то есть 11 января. В пэд встроен звук, и когда в игре вы будете потрошить монстров, вы услышите рев настоящей бензопилы, вьедающейся в тушу зомби.

Цена на данный девайс – примерно 50 баксов – довольно высока как для обычного джойстика: ее можно сравнить

с ценой на самые продвинутые модели от ведущих производителей. Но согласитесь, с этим «джойстиком» вы испытаете настоящий «джой», а не то, что обычно! ©

Шаровая печать в больших количествах

8 ноября ООО «Украинская торгово-технологическая компания» (УТТК) провела тусовку, посвященную такому важному делу, как снижение стоимости печати на принтерах. Ясное дело, студенты в период сессии печатают много и хотят, чтобы обходилось им это дело дешевле.

Лев Толмачев, директор компании «УТТК», рассказал о совместимых расходных материалах – это картриджи сто-

ронных производителей, которые отлично подходят для печати на популярных моделях лазерных и струйных принтеров. Последнее время качество расходных материалов возросло, и ими можно с радостью пользоваться.

Компания «УТТК» предлагает продукцию компаний G&G и Integral. Количество отказов техники при работе с совместимыми материалами компаний G&G и Integral не превышает количества отказов при использовании оригинальных расходных материалов. В общем, печатаем дешево и красиво!

Наш Crimsonland

Русские разработчики из CrazyHouse сказали, что хотят повторить славу нерусских разработчиков, сделавших не так давно Crimsonland, от которого так пухнет Khaj-Tosin. Игрушка Kill Deal будет не просто двухмерной аркадной стрелялкой с большим количеством патронов и еще большим числом монстров, а станет каким-то подобием нормального шутера с базовой физикой.

Тут будет и рикошет (ха-ха, какой реверанс разработчикам «кримзона»!), и взаимодействие с неподвижными объектами и монстрами, а также... Ну, что-то будет.

Мы знаем только один вид взаимодействия – когда пуля попадает монстру в череп. Это наш самый любимый вид взаимодействия, и физика у него проста: я нажал кнопку – монстр получил хедшот. Но если к этому добавить еще пару приколов, то игра, безусловно, станет немного увлекательнее.

Из недрищ Valve

А пока мы играем в Half Life 2 – Valve продолжает мутить мутки... По свежим сведениям, просочившимся в сеть, разработчик «халвы» готовится к выпуску аддона (патча, бонус-пака, новой версии HL2, следующего поколения игры – кто его знает, чего конкретно?), где наконец будет реализован нормальный, сильный, сбалансированный и ацки

увлекательный мультиплеер с Deathmatch'em!

Сейчас нам доступен только скрин, который появился неведь откуда, но по нему можно сказать, что он сильно похож на реальную разборку между несколькими геймерами. Ждем-с.

А пока в суде решен первый вопрос, который нежно, до крови на губах, в непригодной обстановке, с на-



правленными друг на друга дулами пушек обсуждают Valve и Vivendi – разработчик и издатель Half Life, Counter-Strike и прочих. Итак, Vivendi и правда не имела права продавать интернет-кафе и игровым клубам CS – так сказал судья. Мило улыбнувшись друг другу, Valve и Vivendi остались ожидать решения по остальным вопросам.

Космические университеты: Сим-доминаторы 2,2

Да, «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» уже в продаже. Вы не ошиблись! Уже неделю они продаются официально: об этом объявила компания «1С» еще 25 ноября.

Да и вторая новость не менее радостная: грядет новый «Сим»! Теперь EA грозит (уже весной) выпустить в свет The Sims 2 University, где можно будет поручить молодыми оболтусами, учащимися в университете. К счастью, из них можно будет делать не только ботаников, просиживающих дни и ночи над книгами, но и тусовщиков – в игре будут всякие бильярдные клубы, бассейны, дискотеки и прочая фигня, присущая студенчеству.

в торговой сети «Феномен», «Мобидик», отделениях Укрпочты и сбербанков

silvercom

Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказавшись от традиционной идеи почасовых карточек.

пр. Победы, 22, т. 216-4-660, info@silvercom.net www.silvercom.net

Предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.

НОВИЙ тариф

Ніч

ДЖИНС

ДЗВІНКИ
абонентам
ДЖИНС:

ВНОЧІ
з 00:00 до 06:00

0,00
грн./хв.

ВДЕНЬ
з 06:00 до 24:00

0,45
грн./хв.

SMS

0,25
грн.

та

**СПАТИ
заборонено!**

www.jeans.com.ua
www.jeansclub.com.ua
8-800-50-000-50

(детальна інформація безкоштовно в Україні)

Згідно з законодавством України
нараховується збір до Пенсійного фонду
6% від вартості отриманих послуг за заказ.

Ціни вказані з ПДВ станом на 15.11.2004.

Ліцензія Держкомзв'язку АА № 223305 від 12.11.02

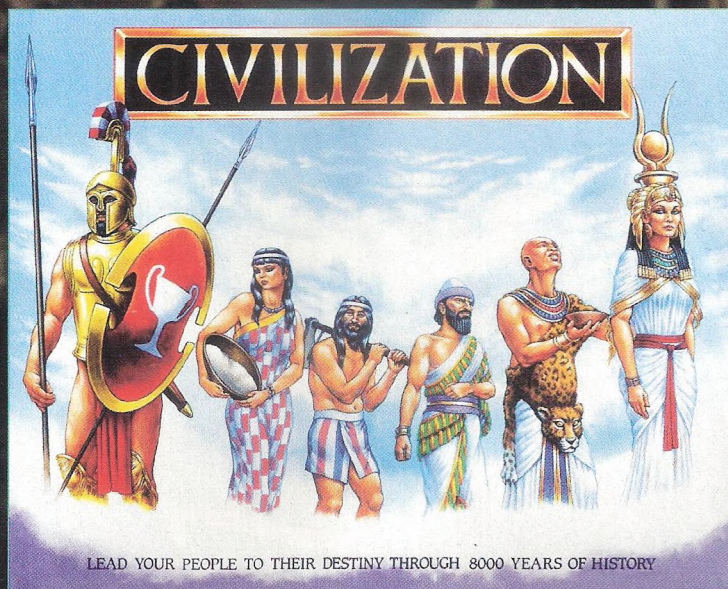
Плата за з'єднання - 0,27 грн. з ПДВ нараховується на всі вихідні дзвінки (крім дзвінків в роумінгу).

Откладка менеджерских планов

Речь пойдет не о плане как таковом, а о Championship Manager 5, которого ждет немалое число геймеров. По словам разработчиков, нас снова ожидают изменения в геймплее – и только в лучшую сторону. Нас должны избавить от глюков, что были в прошлой версии игры, которая, тем не менее, считается чуть ли не лучшим спортивным менеджером в истории создания игр. И всю эту радость Eidos пообещал отложить на срок от квартала до полугодия. Вот вам и о-па.

Период полураспада колонок

Официальные пользователи Half Life 2 рыдают во весь голос. Игра, которую они ждали долгие годы и за которую отвалили немало денег, глючит! Причем глючит у счастливых обладателей продвинутых систем класса 5.1 – то есть фронтальная, две передние, две задние колонки и сабвуфер. Во время игры «халва» начинает «глотать» звуки, а некоторые сэмплы выдает в эфир по несколь-



ко раз. В общем, полный беспредел!

Плачут геймеры по всему миру. Украинские владельцы «халвы» не стали исключением: те, у кого имеется такая система, с «радостью» обнаружили выпадение звуков и заикание. Самое интересное, что глюк проявляется только при переключении воспроизведения на 5.1; если включить другой звуковой режим, то все становится на места, и глюки пропадают.

Valve клянется мамой, что не хотела сделать такого «неподобства», и сейчас, по словам разработчиков, идет активная ра-

бота над устранением глюка. По мнению пользователей официального форума, Valve не представляет себе, в чем проблемы, и побороть ошибку так просто у нее не удастся.



Продать Ballerium, чтобы закончить Ballerium...

Немногие геймеры из наших краев знают о таком будущем бренде, как Ballerium. Это должна была быть онлайн-RTS. И о том, что разработка проекта приостановилась, мы пишем лишь потому, что с ним сложилась приколная ситуация. Студия Majorem, которая делала игру, приостановила проект – кончились деньги. И пошли они по миру – в том плане, что пошли по мировым компаниям продавать права на издание к тому времени еще не готового проекта. Естественно, после того как издатели дадут денег на его завершение. Но своего согласия никто не дал ☹.

И вот Majorem решила продавать движок игры для того, чтобы ее сделать. Наши люди, конечно, выкручиваются как могут. Но все равно обидно и грустно... Похоже на вытяжку из зародыша человека после аборта...

Infogrames продала Civilization

Subj. Вроде бы плохая новость. Но если посмотреть на это с другой стороны – может, даже и хорошая. Смотря какой окажется правда.

Факт: «Цивилизация» и все, что с ней связано, продано за 15,5 лимонов евро неизвестному покупателю.

Надежда: а вдруг этот покупатель – создатель серии Сид Мейер? Если так, то новость может быть и хорошей. Но пока надежда не подкреплена фактами, новость немного грустная.

Не троньте Бетмена!

Правообладатель почти всех героев почти всех ставших популярными комиксов, а именно компания Marvel, подала в суд на создателей MMORPG под названием City of Heroes. Прикол в том, что в игре можно сгенерить любого супергероя и одеть его как захочется; обладая определенными навыками можно сгенерировать черта, как две капли воды похожего на Супермена, кого-то из Х-Мен или еще кого-то жутко дорогого и патентованного. Так что воссоздавая в игре Бетменов, Халков, Спайдеров и Кэптуменов пользователи игры подвели NCsoft и Cryptic Studios – создателей игры – под суд.

Чем все закончится – пока неясно. Поживем-увидим...



БІСІВ ХРЮНДЕЛЯ!
НІКОЛИ ДО НЬОГО
НЕ ДОЗВОНИШСЯ!!!

МАСЯНЯ,
ДО ХРЮНДЕЛЯ
НЕ ДОЗВОНИТЬСЯ...
ВІН ВЖЕ ТРИ ГОДИНИ
НАМАГАЄТЬСЯ ОДИН ФАЙЛ
ЗАКАЧАТИ. ТЕЛЕФОН
МЕРТВЕЦЬКО
ЗАЙНЯТИЙ ...

ХРЮНДЕЛЯ, ГАД...
ВИЛАЗЬ ІЗ
ІНТЕРНЕТУ...

ФІГУШКИ...
З МОЇМ ХРЕНОВИМ
ЗВ'ЯЗКОМ Я ЩЕ ДНЯ
ТРИ ТУТ ВИСНУТИ
БУДУ...

А ЩО
ПОТРІБНО
БУЛО?

ОСЬ ТОБІ
ПОДАРУНОК ВІД НАС
ТА ТВОЄІ
БАГАТОСТРАЖДАЛЬНОЇ
МАМАН...

ТА ВСЕ ВЖЕ,
ПРОФУКАВ ВСЕ НА СВІТІ,
І КОНЦЕРТ І ПОТЯГ І
МАДАМ СВОЮ...

!!!

Дистриб'ютори:

ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглери-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, K-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФІЦІЙОВАНИЙ

Суперфайний
конект
Надшвидкий
Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB

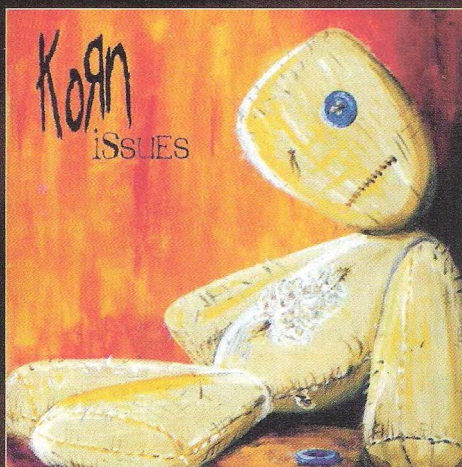


OMNI ADSL LAN



Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU



Выпускайте уже, именов Дейвиса!

Вместо того, чтобы засесть в студии и тихонько забавлять новый альбом, участники группы Korn, как было замечено сторонними наблюдателями, ездят по концертам, где бесстыдно поют свои старые песенки. Закушались парни! После нескольких лет существования они уже склепали сборник Greatest Hits, Vol. 1. Он, правда, разошелся только в США тиражом в треть миллиона копий...

И только теперь Korn решили сделать новый альбом. Что это будет за диск – никто не признается, но четыре песни из него уже готово. Так, по крайней мере, говорят сами участники группы. В общем, раньше конца весны ничего нового от них ждать

не приходится. В то же время они будут готовить кавер-версии известных хитов других альтернативных банд. Подождем – увидим.

У каждого свой «север»

Как вы помните, мы писали о том, как лимпы «едут на север» для записи нового альбома. И вот Фредди Дарстенштейн признался, во-первых, где они, а во-вторых, сказал, что там творится с альбомом.

Так вот «Север» для Limp Bizkit – это Северная Калифорния, где на студии они пишут свой новый шедевр. Мы думали, что они будут ехать чуть ли не в Канаду, а они, изнемогая от холода – в Калифорнии сейчас температура не доходит и 20-и градусов тепла – согреваясь, сжигая гитары, озябшими пальцами пишут ноты и дуют на магнитофон, чтобы лента не примерзла к полу...

Зато, по мнению Durst'a, альбом будет лучшим за все время существования группы. И он почти готов. Трепещите, враги! (Хм, это же кто-то из орков такое говорил? Надо почитать спецвыпуск про Warcraft. Тем более, что он уже в продаже).



Новости армянского радио в США

P.O.D. грозятся переменаами в группе – видать в составе одной – и выпуском альбома. К сожалению, авторы Boom заявляют, что скоро это дело не произойдет: работа над новыми песнями идет медленно, и быстро выпустить что-то оригинальное не получится...

Зато у SOAD – армянского движа под названием System of a Down – все получится! С задержками, но дело будет:



Coldplay – play будет, как только кончится cold

Coldplay грозятся выпустить новый альбом – уже третий по ходу, – как только потеплеет. Скорее всего весной, даже прямо в марте.

Соллист группы Крис Мартин, помимо достижений в целенаправленном напряжении своих голосовых связок, известен тем, что раздолбал в репер машину журналиста, попросившего его дать интервью... И еще он известен тем, что его женой тайно стала его поклонница актриса Гвинет Пэлтроу. И не так давно Гвинет родила от Мартина ребенка, которого назвали неправильно: Эппл. Какой Apple? РС надо было называть! Но это не главное. Мартин говорит, что ребенок стал толчком к творчеству, и он (не ребенок, а сам Крис) наваял песен на целый альбом.

Ну, удачи! Надеемся, что «детское» вдохновение проявится не в виде песен типа: «Уа-а-а-а-а!!! Ы-ы-ы-ы-ы!!!».



объявленный Hypnotize выйдет, но не 18 января 2005 года, как они говорили, а в марте или даже позже. Зато в том же 2005 году, летом или осенью, выйдет еще и альбом Mesmerize. Владелец фирменной бороды и голоса – фронтмен группы Серж Танкян – говорит, что мужики написали песен аж на два альбома, и все они такие классные, что придется выпустить их, иначе будет крайне грустно. И поэтому альбомы, каждый примерно по 7 песен, выйдут с разницей в несколько месяцев.

Видеть больше

NEC



NEC LCD1980SX1

Монитор, который создан для видео игр!

INGRESS
официальный дистрибьютор

г. Киев, ул. Эспланадная, 4. Тел.: (044) 227-5155, 227-5022
<http://www.ingress.com.ua>

МОНИТОРЫ NEC МОЖНО ПРИОБРЕСТИ:

Киев: СЕТ (044) 250-9761, BIGIT (044) 248-6603, Технопарк (044) 238-8999, Фолгат (044) 201-0491, ТД Укртехпостан (044) 206-6214, Юником Консалтинг (044) 467-5248, Винница: Гейтер (0432) 55-4040, Днепродзержинск: Аккорд (0562) 34-9153, ВИСТ (056) 721-0101, КИОЗ (056) 790-0600, Компьютерные системы (0562) 34-3333, Донецк: Интер-вест (062) 382-6806, Атлант-Энергетик (067) 335-3596, Благотворит (06569) 4-7878, Кировоград: Сон-Аспект (0522) 22-7490, Крайов: Рог Трикум (0564) 92-0320, Луганск: Протон (0642) 585-999, Львов: Каравела (0332) 97-6588, Николаев: АДМ (0512) 47-2281, Одесса: Лантек (048) 760-1976, Микродата (048) 728-7311, Скай-Лайн (0482) 34-4115, Полтава: Промалектроника (0532) 50-9251, Севастополь: Сигар (0692) 47-0777, Симферополь: Ингресс-Сервис (0652) 27-7426, Харьков: АСМ (0572) 21-6572, Хмельницкий: Агро-сервис (0382) 700-999, Черкассы: Эскирум (0472) 54-0100, Чернигов: Ингресс-Лайн (0462) 17-0545

SAMSUNG

ДЖИНС ЗИМА

НОВОРІЧНА
АКЦІЯ

0

грн./хв.
розмови
на 5 номерів ДЖИНС

Та SMS
на 5 номерів
ДЖИНС

ВИМАГАЙ

ПОДАРУНКІВ!

Акція триває з 05.12.04 до 31.12.04
Тариф ДЖИНС Зима діє до 01.03.05. 02.03.05 тариф ДЖИНС Зима буде змінено на тариф ДЖИНС.

Samsung X460

X460 – новий ультрамодний телефон від Samsung.
Ефектний дизайн, широкі можливості.
Ніщо не зупинить вас на шляху до нього!

www.jeansclub.com.ua

www.jeans.com.ua

8-800-50-000-50

(детальна інформація; безкоштовно в Україні)

SAMSUNG

Club

ua.samsungmobile.com

Название: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Разработчик: High Voltage Software

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр: action/arcade

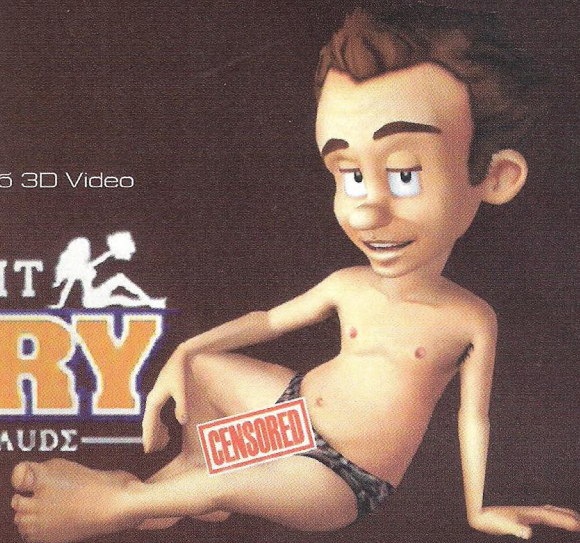
Системные требования: Pentium IV 1,6 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.leisuresuitlarry.com

ОЦЕНКА: 9-
Графика: 9
Геймплей: 6
Управление: 7
Звук: 10
Сюжет/концепция: 6

LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE



Еще много лет назад даже те, кто был абсолютно незнаком с квестами, и то хоть раз да видели юмористическо-развлекательную серию «Leisure Suit Larry» от ныне почившей Sierra. Главным героем был новоявленный Казанова – некий словоохотливый и хитроумный малец-удалец по имени Ларри Лаффер. Собственно, это в немалой мере и определяло всю специфику игр этой серии.

Прошли годы, и история сердцееда и дамского угодника пополнилась еще одной частью – на этот раз уже полностью трехмерной и, к сожалению, полностью поменявшей ориентацию в сторону мультиплатформенности. Эх, да если все дело было только в этом...

За дело, Казановы!

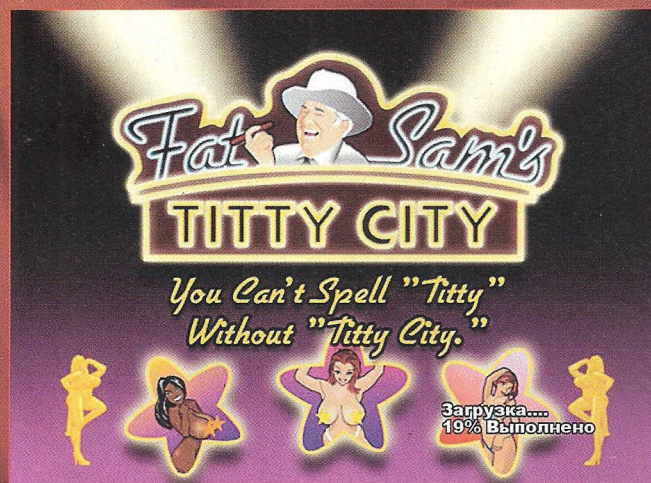
Итак, умудренный жизнью герой-любовник Ларри Лаффер отправлен на незаслуженный отдых. Но свято место, как известно, пусто не бывает. И главный персонаж (назвать его героем просто рука не поднимается ☺) спешит унаследовать репутацию своего любвеобильного родственника. Да-да, именно родственника, потому как Ларри Лаффер приходится ему ни кем иным, как родным дядей, да к тому же еще и тезкой. Итак, племянник молод, неопытен, но горяч душой и телом, и не прочь заняться грешным делом. Благо прекрасного пола вокруг – хоть пруд пруди – молодой Ларри Ловедж якобы пришел в университет учиться, а на самом деле – клеить студенток. Но не все оказалось так про-

сто, и Ларри клеит в своей комнате только плакаты «звезд» XXX(L)-бизнеса и вызывающие фото своих однокурсниц, которые сам втихаря делает. В общем, новоявленный донжуан ведет жизнь простого студента, драчуна и неудачника, но не смотря на все это, он редко падает духом и всегда весел и жизнерадостен, за что получает постоянные нагоняи от преподавателей.

А однажды он включил телевизор и повелся на примитивный рекламный развод: парень с улыбкой молодого Шварценеггера и мимикой Джима Керри лихо продвигал реалисти-шоу для взрослых под названием SWINGLES. Его участники – люди без комплексов, предрассудков и царя в голове – ведут свободный образ жизни и кувыркаются,

как кролики, никого и ничего не стесняясь. Типа рай на земле для таких парней как Ларри. Вот и Ловедж решает во что бы то ни стало стать участником шоу – тем более что съемочная группа SWINGLES во главе с очаровательной, но жутко крутой Умой приезжает в их края.

Да, и еще. В игре очень много рекламы. Это, конечно, не спам и не попытка разработчиков подзаработать сверх меры, это – злобное, но весьма пошлое издевательство над известными (у них, за океаном) торговыми марками, товарами, фильмами и прочим, прочим, прочим. А в комнате Ларри стоит старенький компьютер, на котором периодически высвечивается логотип Sierra. Чтобы не забывали, что ли...



Так вот, пройдя короткий спиритический сеанс в виде получения всех необходимых инструкций от фотографии любимого дяди, Ларри Ловедж покидает увешанные плакатами стены своей холостяцкой обители и начинает охоту за прекрасным полом.

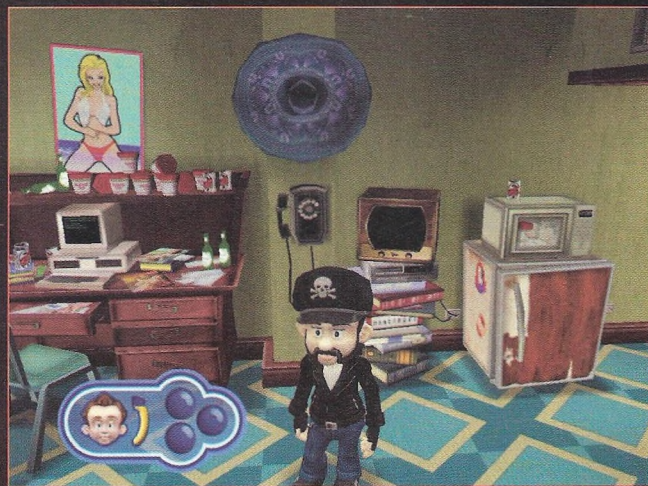
Дело в том, что для попадания на шоу SWINGLES необходимо предоставить немалое количество, эээ... знаков внимания, полученных от самых разных девушек.

Бесквестовый хентаизм

Кстати, получив в игре парочку таких вот фетишей (отбросим ханжество и будем называть вещи своими именами ☺), приходит понимание того, за что Magna Cum Laude получил рейтинг «Mature», после чего игру запретили во многих странах. И еще: как-то неуловимо, но все же чувствуется, что в High Voltage Software кто-то как-то где-то и когда-то увлекался хентаем. А это как бы и не совсем хорошо... не по-людски там все.

Второе и самое большое разочарование — это то, что игра больше не является квестом: здесь нет пазлов, головоломок с использованием предметов и прочего. Точнее есть, но в таком количестве, что и упоминать не стоит.

Жанровую ориентацию нового «Ларри» определить весьма трудно. Разработчики называют свое творение не иначе



как «action», но стрелять и бить никого не нужно, зато ненужной беготни — хоть отбавляй. Эта самая беготня обильно разбавлена мини-аркадами и роликами на движке игры. В связи с этим сюжет из параллельного (раньше можно было выполнять несколько заданий сразу) теперь стал линейным. Ну... или почти линейным.

Поначалу игровой процесс кажется весьма интересным, но после соблазнения с подсыткой студенток становится понятно, что не все так хорошо, как кажется поначалу.

Да, разработчики — не дети, и наверняка знали, что «...девушки бывают разные», и напихали в игру целую кучу девиц самой разной внешности и нравов.

Однако способы достижения желаемого... взаимопонимания ☺ абсолютно иден-

тичны. Для начала — поговорить. Но не стоит обольщаться — никаких диалогов с выбором варианта ответа нет и в помине. Иначе девелоперы бы кричали, что они сделали RPG ☺. Разговор — это ни что иное как мини-аркада, где нужно гонять лысого... головастика, старательно избегая препятствий в виде пивных кружек, сливных бачков и так далее, символизирующих разные глупости, которые может сморозить Ловедж. А в это время Ларри без подсказки и посторонней помощи вешает на уши лапшу очередной

красотке. Нет ничего хуже, чем обманывать девушку... Но и нет ничего приятнее, когда это получается. И все-таки тут надо отдать должное разработчикам, ибо они проявили себя тонкими психологами — общий стиль, шутки и приколы, да и вообще весь юмор в игре — все выдержано в старом стиле квестов от Sierra.

А значит, получается хитрая загвоздка — приходится либо слушать Ларри, либо проходить игру. Два дела одновременно делать не всегда получается — уж больно хорошо новоявленный Казанова изводит шутки шутить.

И было бы все хорошо, если бы подавляющее большинство других мини-аркад, больше всего похожих

на клавиатурный тренажер,



не повторялись из раза в раз. А вместе с ними – остроты и шутки Ларри. Как известно, шутка, повторенная дважды, таковой уже не считается. Та же шутка, повторенная трижды – уже начинает напрягать, четырежды – действовать на нервы. Дальше, кажется, продолжать не имеет смысла – все и так понятно.

Если разговор прошел успешно, можно смело переходить к следующему этапу – предложить даме выпить, потанцевать с ней, возможно, еще разок поговорить и...

нет, вы ни за что не угадаете – попрыгать на батуте! Серьезно. Синхронно попрыгать на двух батутах. И все, никакой романтики. Прыжки – это, в принципе, те же танцы. Особенно от других стоят «миссии», где Ларри предстоит обыграть своих соперниц в «четвертаки».

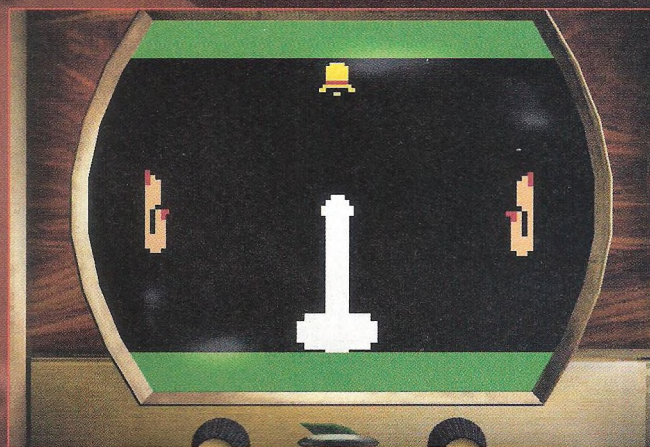
И если Ларри с нашей помощью преодолел все преграды, нас ожидает ролик пикантно-юмористического пошиба. К слову, кроме действительно смешных шуток и ядовитых острот в сторону правительства и американской системы образования очень часто встречаются и низкопробные сортирные геги.

Убогость головоломок и куча всего непотребного объясняется просто – как и большинство других проектов, игра Magna Cum Laude ориентирована на сектор приставок. А выпускать для консолей игры, в которых игроку необходимо задействовать головной мозг – все равно что выбрасывать деньги на ветер.

Однако, несмотря на обилие приставочных штампов и клише, в игре есть и немного позитивных моментов, крайне важных для пользователей персоналок. В частности – возможность сохраняться где угодно ©.

Вдали от Масяни

Помимо секретных жетонов, известных по предыдущим ча-



стям сериала, в игре появился еще один ресурс – деньги, в небольших количествах разбросанные по уровням. На них в автоматах или у продавцов можно купить всякие хитрости, позволяющие жульничать в мини-играх или устраняющие их некоторые негативные эффекты. Так, к примеру, горячий кофе хорошенько отрезвляет изрядно перебравшего Ларри. Собрав некоторое количество секретных жетонов можно наведаться к мрачному типу по имени Найджел и приобрести бонусы. Ассортимент вполне стандартен для консолей: эскизы, модели персонажей с неизменной табличкой «CENSORED», откровенные заставки, появляющиеся при загрузке игры, и многое, многое другое.

Можно сказать, что в Magna Cum Laude присутствует яркая мультяшная графика, симпатичные модельки персонажей и неплохая анимация, но только с одной оговоркой: если рассматривать все вышеперечисленное с расстояния. Потому как при ближайшем рас-

смотрении сразу же бросаются в глаза расплывчатые, убогие, плохо прилегающие друг к другу текстуры и другие следы консольной «оптимизации».

Однако, несмотря на все промашки программистов, художники поработали на славу – в игре очень много красивых и оригинальных картинок, и, что самое интересное, каждая виртуальная красотка имеет свой реальный прототип, фотографии которого можно созерцать в процессе загрузки новых локаций. Эти фотки действительно классные, и очень странно, почему создатели нового «Ларри» не впили в игру роликов с этими девицами. Тогда бы точно получилась бы еще одна серия «Рандеву с незнакомкой» ©.

Эх, ладно, если бы «абы», да «кабы», то кое-где росли б грибы. Впрочем, эту тему так просто оставить нельзя.

Да, если бы выбросить из игры все неинтересные мини-игры, ненужную беготню и прочий «левак», то получился бы отличный мультфильм для взрослых... и детей, регулярно бывающих в Интернете ©.

А если добавить немного разговорных квестов, махинаций с предметами и прочих заморочек, характерных для предыдущих игр, то получилась бы вполне приличная игра, достойная названия «Leisure Suit Larry». А так... получилось нечто. Или, как говорят в народе, «ни то, ни се, а дурному – радость».

Реально Magna Cum Laude проходится за два-три вечера, после чего о ней смело можно забыть. Навсегда.

Злобная Личина







АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

Герой неизвестной национальности

Имя Александра Македонского овеяно такой беспросветной тайной, что сегодня можно смело сказать — мы вообще ничего не знаем об этой исторической личности. Еще сложнее сказать что-то определенное о его происхождении. К примеру, по исследованиям историков выходит, что отец Александра — Филипп; так написано в большинстве исторических свидетельств. В то же время в египетских записях имеются ссылки на битвы, которые выиграл древнеегипетский фараон Тутмос (или Тутмес) III. А летописцы Оттоманской империи рассказывали о победах своего героя — Магомета II Завоевателя. И самый большой прикол в том, что эти три разные личности, явно существовавшие в реальности, выиграли одни и те же битвы, причем в то же время, теми же войсками... да и прочие особенности тоже сходятся: воювали они с теми же врагами,

столицы своих царств имели в тех же городах... А как гласит мудрость: «Если животное выглядит, как собака, виляет хвостом, как собака, и лает, как собака, то это и есть собака». А вообще, выходит так, что отец Александра — грек Филипп, оттоман-турок Магомет и египтянин Тутмес! Просто фильм «Близнецы» какой-то, где отцом героев Шварценеггера и Де Вито были сразу 5 или 10 нобелевских лауреатов! В общем, кем по национальности был этот Александр, получивший свое прозвище по названию не то страны Македония, не то области Греции Македония, не то однокоренного с ним названия города Меггидо, — совершенно непонятно.

Но это и не важно. Тем более, что в недавно выпущенном фильме Александра, греко-турко-египтянина, играет брат-близнец Энрике Иглесиаса — Колин Фарел (вообще британец). Но режиссер фильма «Александр» — Оливер Стоун, и уж ему-то стоит дове-

рять в том, что касается подбора актеров. Просто заметим, что впервые игра по мотивам фильма, приуроченная к мировой премьере блокбастера мирового масштаба, делается в Украине. Это прорыв.

О бедном кентавре замолвите слово

Александр Филиппович Македонский был большим человеком. Особенно если измерить его вместе с его конем, имя которому было «Бычьеголовый» или по-нашему, по-гречески, Буцефал. Рост Александра в холке был от 2,5 (сидя на коне) до 3,2 метров (стоя на Буцефале), что является рекордом для героев его времени. То, что Македонский неразлучен с конем, следует из того, что строится Александр не в каком-нибудь алтаре или городском центре (и даже не в храме), а в конюшне, что наводит на разные мысли...

Но хватит шуток. Ведь строительством кентавров по имени «Александр» нас побалуют в дру-

гих режимах, но никак не в кампании. А ведь именно с кампании стоит начинать играть. Ведь всякая стратегия начинается со знакомства с законами и правилами игры, разъясняемых шаг за шагом в процессе прохождения незамысловатых заданий кампаний.

Итак, наш игровой персонаж — Александр Македонский, которому на роду написано стать великим полководцем. И если наше становление как полководца, занятого подавлением бунта афинян на территории Македонии, у нас пойдет не очень бойко, то в походах на Персию, Египет и Индию, которые откроются в дальнейшем, можно будет намастываться управляться многотысячными армиями достаточно неплохо для того, чтобы в режиме многопользовательской игры не было мучительно больно проигрывать живым противникам с интеллектом, далеким от искусственного. Сразу заметим, что в других режимах, где откроются все нации, можно





будет строить не только Александра, а по три героя на каждую из четырех игровых «рас», если называть их по традиции стратегий.

Галопом по Азиям и Европам

Всё действие игры разворачивается по сценарию, не повторяющему сценария фильма, а являющемуся неким параллельным сюжетом, в котором, однако, участвуют те же персонажи, что и в снятом гениальным Оливером Стоуном «Алек-

сандра» и Энтони Хопкинса, сыгравших в кино, сверкают и в роликах из оригинального фильма, которыми богата лицензионная версия игры. К слову, историческая драма, открывающаяся нашим глазам, становится гораздо ближе сердцу, если предварительно посмотреть кинокартину.

За время прохождения полтора десятков кампаний нам придется выполнять первоочередные задачи, во время которых будут появляться и побочные миссии, несколько

во время таких миссий мы обучимся экономическим основам «Александра». В основном же игроку предстоит управлять уже готовой армией – иногда довольно маленькой, иногда просто колоссальной, либо отдельной частью громадного бандформирования... хм... в общем, частью армии. В пределах игрового поля, скрытого «туманом войны», может находиться несколько десятков тысяч юнитов – по словам разработчиков, аж до 64 тысяч штук. Запускать игру до такого предела смысла

битве. Для человека, далекого от истории древнего мира, все эти вещи будут по крайней мере познавательными, а тем, кто в курсе, сколько людей участвовало в какой-нибудь схватке персов и финикийцев под каким-нибудь городом Каркаде (и не придирайтесь! я вот как раз не в курсе, кто там и где сражался – это в качестве примера...) – им эта игра будет как раз к месту, чтоб, как говорится, закрепить полученные знания на практике.

Обычная битва разворачивается при участии нескольких де-



сандре». Персонажи, кроме неслучайного совпадения их имен, обладают теми же узнаваемыми физиономиями: в нашем приснопамятном кентавре, как мы уже говорили, легко узнается парень из «Телефонной будки» – Колин Фарел, сыгравший историческую личность с такой натуралистичностью, что Ассоциация геев и лесбиянок признала его чуть ли не своим героем, открывшим глаза всему миру. Звезды «мальчика-гея», также как и Анжелины Джоли,

разнообразящие игру. И хотя разработчики пытались сделать миссии разными (такими они и стали), все равно некоторые из них немного приедаются к середине их прохождения.

Кампании довольно типичны для исторических RTS, и чаще всего их смысл – это либо уничтожение какого-то войска или юнита, либо достижение определенной точки на карте и сражение/удержание. Придется нам также заняться постройкой зданий, отдельных юнитов, армий;



нет, да и комп для этого нужен неслабый (машина на 2 ГГц с 512 Мб памяти притупляет при гораздо меньших численностях армии – AI ведь не на дровах работает!).

История без географии

Когда мы были в компании GSC, нам буквально сыпали терминаторами той эпохи: вот, посмотри-те, это вот такой воин с таким видом оружия, а вот тут можно сразиться в этой знаменитой

схватке или сотен солдат и одного или двух героев. Герои в игре – особые юниты, вроде Македонского, обладающие такой популярной ролевой составляющей, как экспа. Опыт набирается героями не только за убийство врагов лично ими, а любым юнитом их армии, и с набором определенного количества экспы ее можно вкладывать в развитие одного из трех умений. Умения эти, если сравнивать игру с классическим «вариком» – это разно-





образные ауры, поднимающие силу, боевой дух, защиту, жизненную силу и прочие характеристики воинов в круге определенного радиуса вокруг героя. Вообще присутствие героя сразу же поднимает мораль окружающих его войск, но с прокачкой соответствующих умений мораль поднимается на убийственные для врага высоты. Так что героя приходится беречь — особенно если учесть тот факт,

тов героя можно с уверенностью рассчитывать на первый вариант, но если тыняющихся мимо врагов будет много, то даже 2–3 тысячи здоровья не спасут обезумевшего Александра от смерти. Так что героя нужно держать поближе к тылу, так, чтобы он врага не увидел.

Количество формирований ограничено несколькими фигурами, которым можно только указывать степень разрознен-

в прародителя половины исторических стратегий AoE, исполняют священники. Священники лечат юнитов, находящихся рядом с ними, наводя на них свои религиозные чары. Главное — это удерживать сонм дедушек от прорыва через линию фронта: они легко могут увязаться за раненым «планочным» героем или подстреленным юнитом, особенно если вы ненароком нажмете control+A, что приве-

ных «Казаках». И если вы имели честь играть в эту достойнейшую игру, то вам придется привыкнуть только к нескольким нововведениям, а остальные тактические и экономические приемы будут вам донельзя знакомы.

Изменения в том, что касается отличия игры от «Казаков», значительные в одном и незначительные в другом. Например, точно так же добы-



что с гибелью героя большая часть кампаний тут же заканчивается нашим поражением.

От перестановки мест слагаемых значение суммы меняется... иногда очень сильно

Для более эффективного использования войск приходится их расставлять по позициям, придавая их рядам ту или иную форму и устанавливая им нужный уровень агрессивности — агрессивный, нормальный или защитный. Зато герои — парни с «падающей планкой», для которых враг — как красная тряпка для быка, и наши команды им, хм... до одного места! Если рядом с Александром пробежит хоть один враг, то первый будет преследовать последнего до тех пор, пока не грохнет, или же пока не грохнут его самого. Учитывая количество хитпойн-

ности строя — от плотного до свободного через среднеразрозненный. Комбинируя разные формирования и объединяя их в один отряд, можно красиво написать на поле боя что-нибудь вроде «УРА!», используя для этого несколько тысяч разного рода пехотинцев и кавалерии.

Но построения нужны совсем не для этого. Во-первых, построение солдат в строй повышает их боевые показатели. А во-вторых, построив юниты по принципу «Бронированные — спереди, дальнбойные — сзади», можно добиться просто фантастических высот в обороне и нападении. Если же использовать еще и микроконтроль, отдельные личности в многопользовательских баталиях вообще добиваются почти невозможного.

Лечит не время, а религия!

Кроме боевых юнитов в игре имеются лекари: их роль, как



дет в боевое исступление все ваши юниты на поле боя.

Осадные орудия, которые также имеются в игре, почти ничего не могут сделать с пехотой или кавалерией — разве что вы собираетесь сделать достаточно залпов из пушки по воробьям, чтоб перебить их поодиночке. Но сравнить эффект от попавшей в стену каменюки, выпущенной любой из катапульт, с ударом по стене мечом практически невозможно. Пехоте против стен делать нечего, и забудьте про Дон Кихота, который пытался победить мельницу врукопашную: «Александр» — не та игра, где такие фокусы проходят.

Золото не гномы добывают

В игре доступны разные здания, которые, скажем прямо, мало чем отличаются от стандартного набора, имевшего место быть в легендар-

вается еда. Точно так же добывается золото и руда. Аналогично рубятся деревья и добывается камень. Есть небольшие отличия, например, в максимальном количестве рудокопов на одну шахту, или в том, что камень добывают не подходя к глыбе, а стоя на россыпи булыжников. Вместо постройки одного юнита по умолчанию, пяти — по нажатии control и бесконечного производства по shift (вроде так?), в «Александре» по умолчанию строится бесконечное число юнитов... Но основа игры практически совпадает. Реверансом иностранным геймерам, более знакомым с другими стратегиями, нежели с Cossaks, стал Alt вместо «тильды» в качестве клавиши визуализации количества хитпойнтов зданий и юнитов.

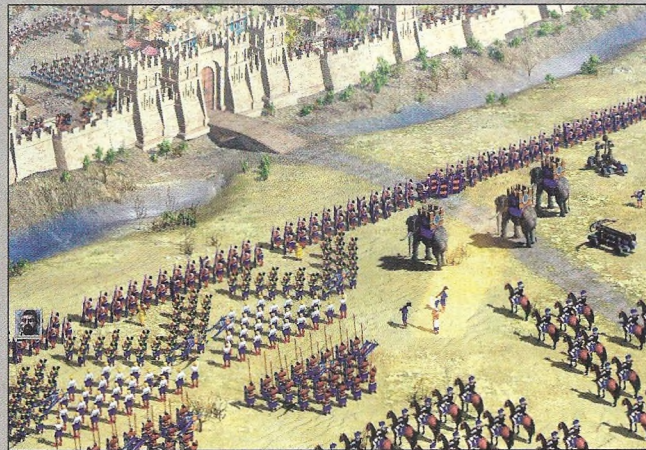
Кроме кампании есть некий «скирмиш» — задаваемые параметры опять же очень похожи



на те, что были в «Казаках»; есть и мультиплеер по локальной сетке или в и-нете. Негативным фактором для мультиплея можно назвать медлительность юнитов, а изменение скорости игры в меню не предусмотрено... Движения юнитов, даже быстроходных, все же замедлены, и на больших картах пробежка из угла в угол может занять довольно много времени. Многие привыкли к более быстрым схваткам, и для варкрафтеров, у которых все игры заканчиваются за 10–15 минут, такой расклад может стать решающим – не многие геймеры, привыкшие к большим скоростям баталий, дождутся даже середины игры.

Когда все на своих местах

Движок игры и графический движок – вот те части «Александра», которыми по праву могут гордиться разработчики. Да, следование истории и хороший баланс – это хорошо. Но есть целый класс геймеров, которые в играх ценят прежде всего красоту. И они, могу вас заверить, смогут вдоволь попускать слюни, разглядывая открывающиеся красоты. Все карты нарисованы вручную художниками из Бельгии, и нет ни одного камушка или деревца, присобаченного просто так, из-за того, что так текстура ле-



гла: все они находятся на своих местах, с любовью прилаженные так, чтобы было как можно красивее и живописнее.

Фигурки солдатиков и крепостей живут своей жизнью. Потрясающе красивой анимацией они, конечно, не блещут, но если их собирается достаточно много в одном месте, то они поднимают пыль там, где это возможно: чем пылее земля, чем больше солдат и чем активнее они топчутся – тем больше пыли они поднимают. Оглушенные солдаты падают на землю, но если они действительно только оглушены, то они поднимутся и встав в строй продолжат сражаться.

Особо гордятся разработчики водой. Мне, честно говоря, вода понравилась меньше, чем суша: вода производит

впечатление не подернутой рябью глади озера, а зеркалом с неровной поверхностью, в котором отражаются искаженные облака (красота!) и галеры, которые, к слову, гребут явно по воздуху, тем не менее быстро продвигаясь в пространстве.

Звуками и музыкой также можно гордиться: в качестве саундтрека к игре использована оригинальная музыка легендарного Вангелиса, а русской озвучкой игры занимались известные дикторы украинского телевидения. Поэтому не удивляйтесь, когда Александр Македонский или Птолемей заговорит голосом, который покажется вам смутно знакомым: вполне может статься, что этот же актер озвучивал и ваш любимый сериал.

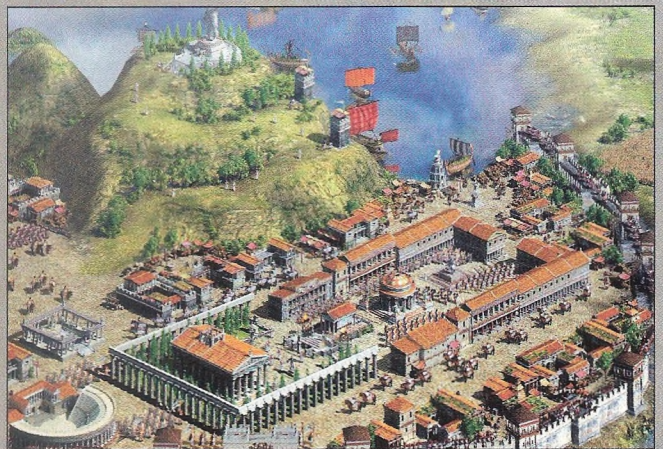
С копьем против башни

С исторической точки зрения геймплей не всегда совпадает с действительностью. Например, корабли атакуют только копьями (или стрелами?), в то время как реальные корабли и таранили другие суда, и брали их на abordage, когда команда захватывала чужое судно, после чего поступала с ним по своему разумению. И еще один прокол: как корабль с помощью стрел разбивает каменные стены? Это по крайней мере странно...

Если сравнивать «Александра» все с теми же «Казаками», то изменилась еще одна вещь: из геймплея пропал голод. В казаческих поединках, если уровень еды падал до минимального, юниты начинали умирать с голодухи. Здесь же, в новой стратегии, еда нужна только для того, чтобы строить юниты или проводить определенные апгрейды.

В целом, игра оказалось сбалапансированной (за этим следовала группа старых крафтеров, работающих в GSC-GameWorld), красивой, с интересными заданиями и обалденной музыкой. Первый блин Украины не стал комом, и кто знает, может, к следующему шедевру вроде «Матрицы» игру будут делать не чехи или немцы, а наши ребята?

Max Pagan



Название: Half Life 2

Разработчик: Valve Software

Издатель: Vivendi Entertainment

Жанр игры: FPS

Системные требования

Минимальные: Pentium 4 1,2 ГГц, 256 Мб RAM, 8 Мб 3D Card

Рекомендованные: Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, 128 Мб 3D Card

Чтобы пошло со всеми эффектами «на максимум»: подождите годик...

Официальный сайт: www.half-life2.com

ОЦЕНКА: 10

Графика: 11

Звук: 11

Сюжет: 7

Геймплей: 9

Управление: стандартное

Вторая часть полураспада: стрелять подано, мистер Фримен!

Вся планета уже почти два года в курсе, что Half Life 2 находился в разработке. Более года назад все увидели безобразно выдранную из недр Valve пре-альфу. Почти полгода мы слушали сводки с судебных процессов и полуслухи от людей, близких к разработчикам и издателям игры, о том, что игра почти готова. И только сейчас, наконец, после 16 ноября у нас появилась возможность поиграть в то, что мы так ждали.

Учитывая, что игра вышла две недели назад, и зная, как всех колбасило от нетерпения, сложно сказать что-то веское: все те, кто ждал игру, за эти две недели ее уже прошел, а те, кто ждал не очень – им наши размышления и читать-то неинтересно. Так что отдадим дань хиту и расскажем о том, что нам запомнилось во время прохождения этого шедевра.

Back in XCCP

Действие игры начинается спустя некоторое время после событий первой части. Мы каким-то образом оказываемся в некоем городе постсоветского пространства – об этом говорят исковерканные русские слова в виде надписей, нанесенных на разные объекты, и такие же исковерченные останки автомобилей, в которых легко узнаются машины «ВАЗ», «ЗАЗ» и прочие «...АЗ». Наша задача, которая проясняется по мере того, как события и триггеры толкают нас вперед по заскриптованному сюжету – остановить очередного доктора Зло, эдакого Evil Genius, жаждущего поработить

мир. При этом на пути у нас будут стоять его приспешники и... ну конечно же, инопланетяне!

Атмосфера игры держит нас в напряжении постоянно, не отпуская ни на секунду. В этом помогают новые виды оружия – от ломика до гравитационной пушки, притягивающей объекты, средства передвижения и враги – монстры и люди. Скрипты – скриптами, и, как мы уже говорили про все тот же Doom, главное – не отсутствие или присутствие скриптов, а их правильное использование.

Красота спасет доктора Фримена!

Первое, что буквально бросается в глаза: потрясающая графика, требующая для просмотра всех красот такую же потрясающую машину. К слову, заточенность

под графические процессоры от ATI – новинка в мире игр. До сих пор разработчики делали игры под разного рода GeForce и прочие продукты лабораторий nVidia. Теперь же, после такого почина Valve, стоит заметить тенденцию и к обратному движению.

Во многом игра превзошла хиты этого года: например, мимика персонажей и их лица вообще (как и модели) будут получше, чем в Doom 3, а пейзажи, можно сказать, несколько выигрывают у Far Cry. В целом игра крепкая с графической точки зрения.

Звук в игре заставляет прислушиваться ко всем мелочам. Это нам знакомо уже по Doom 3, с которым игру вынуж-

дает сравнивать звездный статус обеих.

Физический движок Havoc – это нечто. Взаимодействие объектов заставляет подозревать разработчиков в темных ритуалах и призывах демонов, которых они поселили в коде игры. Но без глюков не обошлось: граната, брошенная в вертолет, красиво застревает в крутящихся лопастях, а когда труп падает в воду, его кровь не растворяется в воде, окрашивая ее в розовый цвет, а пятном падает на дно, как клякса, наклеенная на автомобильный корпус.

Фримен! Вы – лучший!

Самого главного героя (или даже часть его тела) мы до конца игры так и не увидим. Если мы смотрим вниз – мы не видим его ног, если Гордон что-то берет в руки, то предмет зависает в некотором отдалении от него. Но это не так важно:

Фримена мы видим на постере из журнала «Шпиль», что уже почти год висит над кроватью.

Он вернулся, и возвращение его стало триумфальным. Снимаем шляпу перед мастерами своего дела – Valve Software. Они смогли не обмануть наши надежды и даже после множества роликов, скриншотов, описаний геймплея и прочего, как нельзя лучше описывающего игру, они смогли преподнести нам отличный сюрприз, имя которому Half Life 2.

Икебот Эрастов

Абзац декабря

Анти-Бумер

Жанр: фильм от Goblin'a
Системные требования:
Pentium II 350 МГц, 64 Мб,
8 Мб Video

Goblin в лицензии – звучит довольно-таки неправдоподобно. Но тем не менее, это действительно так.

Как всегда «веселый перевод» от студии «Божья Искра» и старшего опера Гоблина, в миру известного как Дмитрий Пучков, отличается невероятным количеством хохм, отсутствием какого-либо здравого смысла и бешеным комизмом, граничащим с легким идиотизмом.

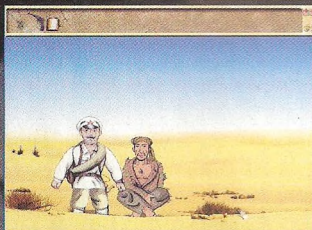
Шутники соединили воедино святое и грешное – футбол и ЧОрный бумер (с движком от Запорожца).

Белое солнце пустыни

Жанр: квест
Системные требования:
Pentium II 400 МГц, 64 Мб,
1 Мб Video

Еще один представитель жанра «русский квест». Игра создана по одноименному культовому фильму, и ее выход приурочен к 35-летию создания этого самого фильма. Разумеется культового, по понятиям наших предков, фильма. Игру озвучивали те же актеры, что играли роли Сухова и Саида.

Понятно, что в игре все, кроме Абдулы, будут живы и здоровы, а главному злодею крепко не поздоровиться.



Restricted Area

Жанр: RPG
Системные требования:
Pentium III 833 МГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

Еще одна якобы RPG с пометкой «Made in Germany»... или еще один клон Diablo II, если уж называть вещи своими именами.

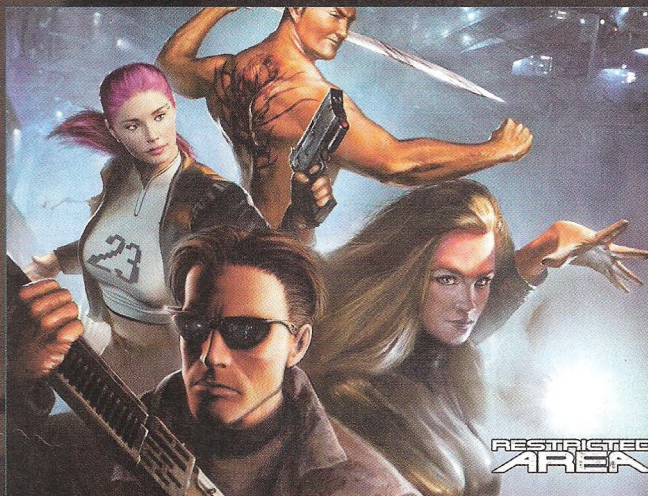
Все просто и знакомо: пять персонажей, корявенькая ролевая система и неизменное «Save and Exit». Графика очень неоднозначна – отличную прорисовку локаций основательно портят убогие модели монстров и отвратительная примитивная анимация.

Требования к ресурсам компьютера и особенно объему оперативной памяти явно завышены. А куча багов и недоработок неприятно разнообразят весьма скучный игровой процесс.

День Д

Жанр: RTS
Системные требования:
Pentium III 733 МГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

Еще одна стратегия в реальном масштабе времени, посвященная событиям Второй Ми-



ровой Войны, а точнее – боевыми действиями в Нормандии.

На протяжении трех кампаний игроку предлагается совершить немало ратных подвигов и руководить войсками в таких знаменитых баталиях, как высадка на Омаха-Бич, взятие Шербургской гавани или операция «Кобра».

Одна из главных особенностей игры – более 60 типов юнитов, каждый из которых смоделирован с очень высокой степенью исторической достоверности.

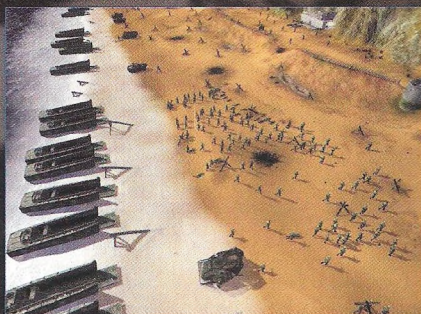


Medal of Honor: Pacific Assault

Жанр: FPS
Системные требования:
Pentium III 733 МГц, 256 Мб,
64 Мб 3D Video

Очередное дополнение к такому вечно играбельному хиту как Medal of Honor.

Игроку предстоит воплотиться в морского пехотинца Тома Конлина и почти в одиночку победить всех врагов США в азиатско-тихоокеанском регионе, пройти нелегкий путь от Перл Харбора до... финального ролика ©.



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №3 (5), ноябрь

WARCRAFT

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Название: The Movies

Жанр: симулятор кинематографа

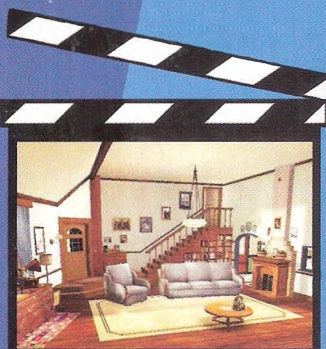
Издатель: Activision

Разработчик: Lionhead Studios

Дата выхода: четвертый квартал 2004 года

Сайт игры: www.themoviesgame.com

Сайт режиссера



Мотор!

Хватит! Хватит давиться сэмЭчками на стадионе и кричать футболистам, что они должны пинать мяч, а не противника! Хватит, попивая пиво в сквере, смеяться над падающими скейтерами, и выкиньте вы в конце концов поп-корн, который сопровождает неиссякающую критику режиссеров и бессленные слова «Я бы сделал лучше!». Поверьте, в недалеком будущем у вас будет такая возможность. Не верите? Тогда вам придется поверить известнейшему дизайнеру Питеру Мулинье, который уже приложил свою руку к таким гигантам виртуальных развлечений, как Black&White и Dungeon Keeper. И теперь Питер, возглавляющий Lionhead Studios, решил с головой окунуться в кинематографию...

В одном из не снятых фильмов Федерико Феллини

История кино, грубо говоря, имела свое начало еще в Древней Греции с так называемыми «движущимися тенями». Гораздо позже появились первые мультипликационные фильмы и, конечно же, фотографические снимки, но кто бы что ни говорил, а история кинематографа даже обзавелась точной датой



рождения – 28 декабря 1895 года. Тогда в «Большом кафе» на бульваре Капуцинов в Париже состоялся публичный показ «синематографа братьев Люмьер».

Проект The Movies установил свою точку отсчета вовсе не с Древней Греции и даже не с крупнейшей фабрики фотоматериалов братьев Люмьер. События игры разворачиваются в двадцатых годах прошлого века. В шальные руки игрока попадает одна из кинокомпаний того времени, распоряжаться которой он может как ему заблагорассудится и, конечно же, в меру своей безграничной фантазии. В игре нам предстоит проделать грандиозный путь от немых черно-белых фильмов до кинолент а-ля MATRIX и «Ночной дозор». Само собой, гарантий того, что вы не споткнетесь и не подпортите свою режиссерскую физиономию на этом самом пути, никто давать не будет. И уж поверьте мне, что криками «Экшн!», «Никуда не годится! Давайте-ка еще один дубль» и «Все! Я так работать больше не могу!» – ваша задача в The Movies вовсе не ограничится.

Для начала предстоит заказать сценарий и создать свою собственную киностудию. С этим, полагаю, у геймеров, вдоволь наладившихся непревзойденными SimCity и The Sims, никаких



траблов не возникнет, и уже спустя пару-тройку часов перед нашим взором предстанет нечто... Нет, просто нечто =)

Теперь, когда, так сказать, есть крыша над головой, можно позаботиться и о персонале. Предположительно самые внушительные по размерам проблемы будут связаны с подписанием контрактов. Класс актеров, конечно же, напрямую будет влиять на успешность киноленты. Одно дело – взять Уилла Смита на роль в очередной эпопее о жизни в черном квартале, и совсем другое – взять на эту самую роль скинхеда Васю, с головы до ног обработанного гуллином. Вот только запросы у Смита и Васи будут немного отличаться. В общем, с одной стороны, на чаше весов – заискивание перед звездами, а с другой – показ вашего фильма в самых известных селах на 15-дюймовых мониторах. Что перевесит – решать вовсе не силе притяжения, а именно вам.

Ну, о Смите это я так, для примера ляпнул, на самом-то деле никаких реальных имен в игре не будет, уж больно хлопотное это дело – лицензией заниматься. Намного проще (и дешевле) вклеить в игру редактор имен, чтобы при желании мы могли назвать любого актера, как сами того пожелаем.



В выборе жанра фильма тоже полная свобода! Любите смотреть, как женщины распускают слюни, рассказывая, что Хуан-Педро Де-Монтойя поссорился с женой, – пожалуйста, снимайте мелодраму. Если же вы предпочитаете водить красивых девушек на какой-нибудь ужастик (вот как я), тогда, безусловно, снимаем «хоррор».

Где мой кофе без сахара?

Процесс съемки фильма чем-то напоминает муравейник: пару десятков людей, чьи имена засияют в финальных титрах, мечутся по съемочной площадке, всецело пытаясь изобразить рабочий вид. Перед игроком, в свою очередь, возникает задача выбора заранее подготовленных декораций и расстановки актеров. После этого достаточно лишь заорать: «Рота, подъем!», или что там у них кричат? Впрочем, не важно, главное – чтобы камеры были направлены на актеров, а последние демонстрировали чудеса современной анимации, придерживаясь сценария. Самое что ни на есть приятное – это то, что мы в любой момент можем прервать рабочий процесс и с помощью ручного двухкнопочного грызуна и какой-то ма-мы внести свои коррективы.

К примеру, послушав мой совет, вы все же решили снять «хоррор», вот только от происходящего на экране девушка не вешается вам на шею с замогильным криком, а спокойно пережевывает очередную порцию попкорна, запивая его колой. Расклад далеко не чудовой, но и расстраиваться нечего. Что есть силы орем «Стоп!» и, увидев менюшку с расположенными на ней ползунками, не отказываем себе в удовольствии поэкспериментировать. Оказывается, ползунок жестокости и ужаса установлен

ваем жестокость на максимум, и сценка приобретает ярко-красные тона в лучших традициях «фаталити» из «Мортал Комбат».

С облеженным вздохом персонала, повествующего нам об окончании съемок, последний аккорд не прозвучит. Теперь нам придется заняться продвижением своего творения в массы. Для этого игроделы предлагают сделать трейлер к своему кинофильму. Тут все просто, как в комнате удобств: оторвал кусочек туалетной бума-

ли, будучи на моем месте, статью писать, послушал бы я ваши ассоциации...

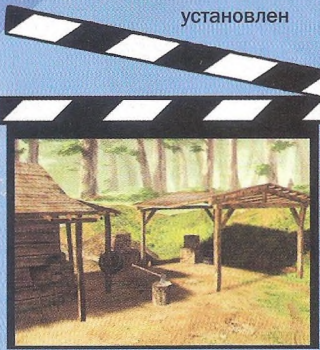
В общем, возвращаясь к трейлеру, хотелось бы упомянуть о возможной вставке разнообразных слоганов и экспорте этого увлекательного произведения в формате WMA с дальнейшей возможностью похвастаться перед друзьями или же вывесить трейлер в инете.

О графическом движке RenderWare от Criterion я уже, честно говоря, устал рассказывать. Этот движ успел на-

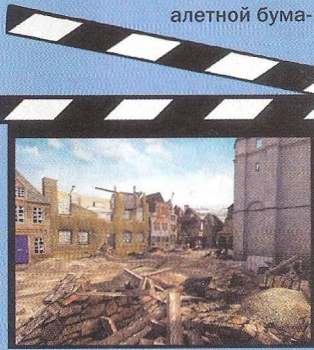
ляющую игры было бы просто нонсенсом.

Стоп! Снято!

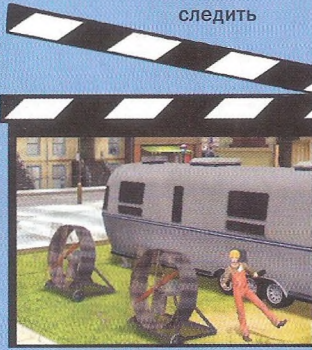
Что ж, вырисовывается довольно-таки привлекательное полотно с четкими очертаниями свежей идеи, которая в руках Питера Мулинье и вовсе превращается во что-то шедевроподобное. И если игроделы не опрокинут на эту картину флакончик чернил, полагаю, игра придется не только по сердцу тонким ценителям искусства, но и прочим любителям попортить



в начальном положении, и фильм действительно напоминает битву телепузиков с излишним весом. Устанавли-



ги, обработал его как считаешь нужным и приделал куда надо. Ладно вам, «ассоциации глупые»! Сами бы попробова-



в чертовой дюжине игр, на ура принятых геймерской общест-венностью, и ставить под сомнение графическую состав-



зрение перед экраном своего персонального компьютера.

Виталий B1nd Полищук
blind_sniper@mail.ru

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ВСІХ!



Відтепер за новими тарифами!

- день - 0,69 у.о. за годину
- вечір - 0,49 у.о. за годину
- н і ч - 0,19 у.о. за годину



тел 238-89-89 www.iptelecom.ua

Название игры: **Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal**

Жанр: Action/Adventure

Издатель: SCEE

Разработчик: Insomniac Games

Мультиплеер: до 8

Дата выхода: 31 декабря 2004 года

Крутой и еще круче

Ratchet – персонаж такой же культовый, как, например, водопроводчик Марио или ежик Соник. Без всяких преувеличений, это – один из китов, на которых держится индустрия видеоигр. Если предыдущие игры серии вам знакомы, то вы просто молодец и мне вас ни в чем не нужно убеждать. Если нет, то, во-первых, вы неудачник, а во-вторых, пропускать Ratchet & Clank 3 попросту не имеете права. Тем более что это первый платформер с поддержкой сетевых возможностей.

Третья часть игры действительно готовится обзавестись многопользовательским режимом, рассчитанным на 8 игроков. Разработчики достаточно серьезно подошли к работе над мультиплеером, стремясь сделать его не только интересным, но и максимально удоб-

ным для игрока. Так, например, в игру включена возможность использования трех различных систем управления игровой камерой: классическая для платформеров система управления от третьего лица, режим от первого лица и так называемая «гибридная» система, позволяющая игроку в любой момент переключаться из режима от первого лица в режим от третьего лица, а также свободно менять угол обзора, то есть выбирать наилучшее положение камеры.

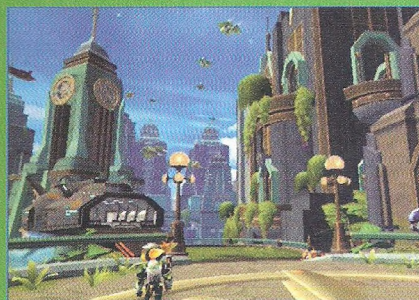
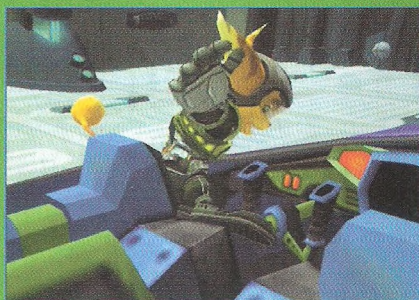
Независимо от выбранной системы управления камерой вы всегда будете видеть на экране очень забавное и смешное действо. Чувство юмора никогда не изменяло ребятам из компании Insomniac Games. Взять, к примеру, представленный в игре набор оружия. Ваш внушительный арсенал будет включать в се-

бя следующие смертоносные орудия: N-60 Storm, Blitz Gun, Mini-Rocket Tube, Flux Rifle, Lava Gun, Gravity Bomb, Mine Glove, Rift Inducer, Infecto Gun и Sheepinator. Первые четыре представляют собой стандартный автомат, дробовик, пусковую ракетную установку и снайперскую винтовку соответственно, но все остальное оружие просто уникально. Например, Sheepinator одним точным выстрелом превращает вашего врага в забавную овцу, Lava Gun извергает магму, а Mine Glove стреляет кирпичами. Правда, эти кирпичи предназначены вовсе не для того, чтобы неожиданно обрушиться этакой кучкой на неприятеля, а чтобы выстраивать вокруг себя небольшие защитные стенки либо баррикадировать входы и выходы.

Еще одним интересным видом оружия является Rift

Inducer, выстрел из которого моментально образует в земле «черную дыру», затягивающую всех находящихся поблизости противников. По-моему, идеальное средство для отражения атаки тучного стада врагов. Не менее интересен и Infecto Gun. Сфокусировав луч на враге, вы заражаете его. Инфицированный неприятель начинает сражаться против своих же соратников. Правда, Infecto Gun и Rift Inducer доступны лишь в одиночном режиме. Всего в Ratchet & Clank 3 представлено 20 типов вооружения и вспомогательных устройств (например, линзовый телескоп, способный преломлять любые энергетические лучи), при этом 14 из них имеют по 4 уровня модернизации.

В мультиплеере помимо защитного щита каждый участник будет экипирован





специальными магнитными ботинками, что позволит беспрепятственно взбираться по металлическим конструкциям и железным стенам зданий. Один из ведущих разработчиков игры по имени Кори Стоктон так отзывается о нововведениях: «Чтобы сделать перестрелки между командами игроков более захватывающими и стремительными, на некоторых картах мы специально создали железные туннели, чтобы можно было перемещаться по всей поверхности и вести огонь даже с потолка». По-моему, здорово!

Авторы ввели 6 многопользовательских режимов игры, и, кроме привычных Deathmatch и Capture the Flag, в наличии есть свежие забавы. Вот, например, Siege, когда предлагается удерживать базу с расположенным в ней секретным оборудованием и не отдавать его вражеской команде, и кто продержится дольше, тот и победит. Или Liberation, название которого должно говорить само за себя. Убитые соперники в Liberation отправляются прямоком в тюрьму. Здесь перед вами стоит двойная задача: атаковать и в то же время защищать свою базу и захваченных врагов. Необходимо найти золотую середину, чтобы суметь пробраться к врагам и освободить соратников,

одновременно стараясь не попасть с этими соратниками в одну клетку.

Еще одним плюсом командного режима является то, что, кроме статичных артиллерийских точек, многие сражения поддерживают участие транспортных средств. Известно, что в игре будут присутствовать наземный вездеход Turbo Slider и инопланетный корабль Hovership. К слову, весь парк военной техники рассчитан на двоих человек: пока один ведет машину, второй разносит в пух и прах все, что попадет под прицел.

Ну, и в заключение разговора о мультиплеере добавлю, что Ratchet & Clank 3 поддерживает голосовую связь посредством USB-наушников, благодаря чему вы сможете не только координировать действия в команде, но и всячески насмехаться над врагами.

Однако если вы думаете, что весь потенциал игры заключен в сильном мультиплеере, а сингл-составляющая просто сварганена на скорую руку, то вы сильно ошибаетесь! Однопользовательский режим ничем не уступает командному, что делает Ratchet & Clank 3 прекрасно продуманным проектом.

История, рассказываемая в игре, такова: многочисленные подвиги и приключения прославили наших героев Рэтчета и Кланку на всю галактику. Друзья стали популярными

телеведущими своего собственного шоу. И вот однажды они получают сигнал бедствия с планеты Велдин – родины Рэтчета. Планета атакована вражеской армией под предводительством доктора Нефариуса. Как вскоре выяснилось, с целью установления межгалактической экспансии Нефариус прибег к помощи Тирраноидов – одной из самых сильных рас во всей галактике. Осознавая, что вдвоем Рэтчету и Кланку не справиться с врагом, друзья решают найти человека, который много лет назад одержал победу в схватке с доктором...

Помогать нашим героям в неравном бою с захватчиком будет команда, именуемая Q-Force и состоящая из таких храбрых парней, как Большой Элл, Скид Мак Маркс и роковая обольстительница Хельга, в совершенстве владеющая искусством соблазнения. Эти новые друзья не раз придут вам на выручку, помогая справиться со многими задачами: взломом электронных систем защиты или... совращением врагов.

Не следует забывать, что вы являетесь обладателем тонны оружия (о котором я уже упоминала) и десятка устройств, позволяющих обманывать врагов. Одним из таких приспособлений является Tuhrra-Guise, используя которое вы сможете принимать облик любого тирраноида. Причем,

чтобы общаться с другими представителями этой расы, необходимо в определенной последовательности нажать кнопки геймпада, выдавая таким образом фразы на их языке. Однако если вы ошибетесь, то можете ненароком сильно оскорбить собеседника... Полагаю, не надо объяснять, что за этим последует. К тому же если учесть, что по сравнению с предыдущими частями игры разработчики увеличили количество врагов на каждом уровне на 50%, вам серьезно нужно задуматься об осторожности.

Одним из самых интересных нововведений в Ratchet & Clank 3 является звездолет «Железный Феникс», где находится практически все необходимое для вас оборудование и некоторые виды оружия, которые вы сможете купить, собрав определенное количество болтов и гаек.

Удивительно, но с каждой новой серией Ratchet & Clank становится лучше. Нет, типа, предела совершенству. В то время как большинство аркад-платформеров не более чем милы и занимательны, Ratchet & Clank 3 умопомрачительно смешна и до слез эпична. Здесь, в принципе, не требуется выдвигать никаких гипотез. В успехе игры мы уверены на все двести процентов.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru

Название: Project: Snowblind

Разработчик: Crystal Dynamics

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: FPS

Мультиплеер: есть, на 16 человек

Сайт: www.projectsnowblind.com

Дата выхода: 2 (PC), 3 (PS2) и 4 (X-box) января 2005-го года

Deus Ex: I'll be back...

Испортить хорошую идею очень легко. Главное – взять игровой мир покруче и исказить его корявым исполнением пополам с глупыми нововведениями. Так и получилось с сиквелом легендарного и великого action/киберпанка с элементами РПГ Deus Ex (в простонародье DX) – Deus Ex: Invisible War. Во-первых, убрали скилы и характеристики, что для фанатов было вообще как серпом по пальцам. Во-вторых, значительно упростили геймплей и сюжет. Ну и много чего еще было... В общем-то, игрушка получилась неплохая – неплохая стрелялка. Но ничего общего с первым Deus'ом – умным, богатым сюжетными и тактическими ходами, а также глобальными проблемами – кроме названия и куса сюжета в нем не было. В семье, как говорится, не без урода. Обидно. Из короля рейтингов 2000-го года игра выродилась в обыкновенную стрелялку с заезженным сюжетом, каких плюнуть и растереть.

Но, тем не менее, фанаты продолжали верить, что придет Продолжение, которое будет достойно приставки «Деус Экс» в названии. И вот, некоторое время назад, в сети наконец-то появилась информация: DX3 в разработке! Но было одно НО (большое и жирное): теперь шпилу разрабатывали ребята из Crystal Dynamics, что и настораживало. Новые девелоперы могли испоганить второй сиквел покруче, чем «родные» разра-

ботчики (Ion Storm) – первый. Или просто потерять те крохи смачной атмосферы, что еще остались от оригинала. Сделать отличную игру – но опять же, не имеющую ничего общего с первой частью сериала. А тут недавно появилась еще одна громкая новость – Deus Ex: Clan Wars, а именно таким было рабочее название сиквела, теперь больше не Deus Ex, а какой-то непонятный Project: Snowblind. Такое ощущение, что девелоперы, вдоволь поиздевавшись над фанами, коверкая любимую игру, решили теперь наподдать ногами по почкам...

Таким образом, теперь кроме идеи и издателя ничто DX со Snowblind'ом не связывает...

Matrix has you (every day)

Как обычно, девелоперы пророчат нам ацки светлое и приятное будущее – на дворе середина XXI века, в мире бушует Очередная Мировая Война, активно развивается роботехника, психованные ученые с залысынами от своих экспериментов создают все-

ские биоимплантаты пополам с бактериологическим и биохимическим оружием. В общем, не жизнь, а сказка...

Главным героем игры, и, соответственно, нашим протеже будет лейтенант Натан Фрост (Nathan Frost), эдакий забавный чебурек. Наследуя Деус, да и прочие игры данного жанра, этот черт будет не обычным солдатом, а полуборгом. В его тело добрые дяди (они же – психованные ученые) вживили полный комплект биоимплантатов и открывалку для пива в придачу. Причем, как это уже было и раньше, в процессе игры мы самостоятельно сможем вешать на нашего железного друга всякие рулезы и гаджеты, проапгрейдивая его до статуса «ходячий танк». И это, без сомнений, хорошо.

Итак, 2065-й год. Наш герой сражается в составе международной армии «Коалиция Свободы» (Liberty Coalition) на территории Гонконга. С кем он там воюет, пока не ясно, но можно смело предположить, что если девелоперы из Crystal Dynamics пойдут

по стопам Ion Storm, то в середине игры нам стоит ждать крутого сюжетного поворота, в результате которого окажется, что LC, в непогрешности, доброте и правоте которой мы были всецело уверены, окажется бандой преступников, а те, против кого мы выступаем – хорошими парнями... Ну а дальше – уже по накатанной дорожке: меняемся командами, и айда мочить бывших союзников!

Также хотелось бы надеяться, что разработчики стырят один элемент атмосферы из DX'a – разбросанные повсюду книги, газеты, журналы, датакубы, справочные терминалы, в которых содержится познавательная и объемная информация об игровом мире, об истории, о событиях... Это было круто, это делало мир более живым и интересным для исследования.

Take a look inside

Графика. На скринах картинка выглядит слегка угловатой. Ладно, это можно списать на начальную стадию разработки; скорее всего в финальной версии все будет испра-





влено. Тем не менее, уже сейчас заметны и плюсы, такие как динамические тени и освещение, поддержка всяких вертексных и пиксельных шейдеров, и т.д. и т.п. В общем-то, также стоило бы отметить неплохой дизайн локаций и большое количество «левых» мелких объектов, как в Максе Паг... в смысле, Пейне Втором.

Кроме того, разработчики заявили, что в игре будет присутствовать полная интерактивность и абсолютная разрушаемость. А это значит, что можно будет пихать и крушить вообще всё. Я повторяю: ВАЩЕ ВСЁ. Но, опять же, есть паратройка НО. Как мы все прекрасно помним, была такая игрушка – Red Faction, с ацким движком Geo-Mod, который, по словам разработчиков, позволял игроку тоже разрушать ВАЩЕ ВСЁ. Но как оказалось в процессе прохождения, громить и кромсать ВАЩЕ ВСЁ получалось только в определенных местах и в строго ограниченном количестве. Так что, делайте выводы, господа...

И еще одно. Кто сможет остановить такого красавца, вооруженного огромным арсеналом ракет и гранат? Ведь теперь не надо зачищать небоскребы от териков, чтобы убить Самого Главного, если вполне спокойно можно прицепить снизу много-много взрывчатки, и, сделав ноги,

нажать на красную кнопку, обрушив таким образом строение... Правда, на этот ход девелоперы могут ответить, запихнув в здание пару заложей. Но разве пара гражданских могут остановить настоящего Рембо?

Как все нормальные разработчики шутеров, Crystal Dynamics бьют себя сапогом в грудь, уверяя, что они-то наконец склепают искусственный интеллект, всем интеллектам интеллект! Враги, по их словам, будут менять свое поведение в зависимости от ландшафта и погоды, а это уже интересно. Хотя что-то новенькое... А дальше идут стандартные макаронные изделия: продвинутый командный бой противников, засады за бочками и ящиками (учитывая «полную разрушаемость» это им сильно не поможет), грамотные действия при преимуществе какой-либо из сторон, адекватная реакция при нападении на одного из товарищей и даже отбивание гранат. А вот сколько из обещанного девелоперы реализуют... Вернее не так... Сколько из обещанного девелоперы реализуют нормально, мы посмотрим после выхода игры.

Естественно, не обойдется и без спецспособностей. Кроме всяких имплантантов, делающих нас более сильным/быстрым/умным, должна присутствовать заезженная до дыр и безобразия матрицевская фишка «bullet time» (оно же slo-mo, оно же замедление времени). Вот только как разработчики собираются реализовать эту штуку в шутере от первого лица, я не знаю... Кстати, войдя в сумрак, в смысле, юзая буллет тайм, мы сможем ловить летящие в нас гранаты и кидать их обратно противникам. А если учесть их способность отбивать лимонки, зрелище обещает быть довольно эффективным... Еще мы сможем вселяться в разум вражеских

киборгов и брать их под контроль («Bot Dominate»). Таким макаром можно перебить ничего не подозревающих врагов со спины. Довольно весело... Прибавьте к этому всемогоры футуристического и обычного оружия – и получите Snowblind.

Из всего вышеописанного понятно, что нас ждет... очередная стрелялка в мире киберпанка с лейбом «по мотивам» или «от разработчиков». Ничего в ней особенного я пока не вижу. Разве что геймплей будет довольно динамичным. В этом я уверен на 200 процентов. Но тем не менее ее стоит подождать, и все-таки глянуть, что нам склепают Crystal Dynamics... Вдруг девелоперам удастся выжать из юзано-переюзаной идеи и пары штампов что-нибудь интересное? Может, нам показывают лишь верхушку айсберга, а остальная огромная часть льда скрыта под водой? Вдруг гадкий утенок превратится в принца на белом коне или хотя бы в белого коня?..

Блин, братья, а может все-таки, Деус еще не умер? Может, он все-таки 'll be back?..

Может, он все-таки 'll be back?..

Может, он все-таки 'll be back?..



Energy Weapons

Hi tech Items

Название: Space Hack

Разработчик: Rebelmind

Издатель: Excalibur Publishing

Жанр: Hack n' Slash RPG

Системные требования: Pentium III 1 ГГц,

256 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт:

spacehack.rebelmind.com



По правде говоря, никто не помнит, какими правдами или неправдами демка чего-то под длинным названием Maximus XV:

Abraham Strong Space Mercenary оказалась у нас, но тем не менее факт остается фактом. И после установки и полчасика игры возникло дикое дежавю в количестве нескольких экземпляров...

Итак, прежде чем начать обзор этих вот дежавю, нужно хоть немного рассказать, что собою являет этот самый Maximus XV. Жанр у этой игрушки производства независимого польского разработчика Rebelmind

всеми любимый action/RPG. Понятное дело, что RPG там и близко не валялось, зато экшена даже больше чем надо. Впрочем, некоторые сразу же начнут возмущаться, что много крови в экшенах не бывает. Ладно, ладно, закомпости- ровали, с экшеном в игре все нормально... Ну, почти нормально.

Графика, да и все остальное, как ни странно, тоже очень сильно напоминает благополучно и совершенно заслуженно всеми забытый Harbinger.

Главного героя звать-величать Абрахам Стронг (в честь танка его так называли, что ли?), на вид он обычный

здоровенный мужик, в прошлом – командир спецподразделения космического десанта, а ныне – один из многих узников мегакорабля-тюрьмы Maximus XV. К слову, сам корабль – это одна здоровенная тюрьма. Видать, криминальная обстановка в далеком и, по традиции, несветлом будущем станет до предела напряженной, и всех неблагонадежных людей будут спихивать куда подальше. Потому что на планете Земля стало слишком много народу и слишком мало кислорода, а добровольно мигрировать по направлению к колониям, расположенным где-то в глубине галактики, они не хотят.

Так вот этот самый Абрахам Стронг едет в пожизненную ссылку на Планету Туманов. За что главный герой получил такое наказание? За нарушение субординации. В чем и как именно это вы- ражалось – не уточняется.

И еще раз о кораблях для транспортировки заключенных: узники доставлялись к местам столь отдаленным от колыбели цивилизации в специальных капсулах-биосферах. Каждая из биосфер представляла собой полностью автономный мирок со своей флорой, фауной, атмосферой, гидросферой, и даже маленьким искусственным солнцем.

Но по пути Maximus XV вляпался в Черную туманность –





очень неприятную гравитационную аномалию, и основательно сбился с курса. То есть, проще говоря, пропал без вести. В биосферы проникают толпы злобных, голодных и тупых пришельцев, решивших быстренько обосноваться на новых территориях. Однако людишки не желали сидеть сложа руки и ждать, пока ими пообедает монстры. Самые башковитые из них решили, что необходимо провратиться к спасательному модулю корабля и на нем смыться из этого злополучного места. Понятное дело, что все те же башковитые мудрецы решили, что спасением должны заниматься не самые башковитые, а самые сильные. А точнее – самый сильный, он же – главный герой, он же, как выясняется – Space Hack...

«Оп-па, приплыли!», – не правда ли? Нами скачивалась демка игры «Maximus XV и все, все, все», а после посещения сайта разработчиков – www.rebelmind.com – выяснилось, что на самом деле она называется Space Hack. И к тому же это еще и прозвище главного героя. То ли девелоперы еще не определились, что звучит более громко, то ли еще что, но в файловых архивах лежит одно, которое зовется совсем по-другому.

К слову, посещение сайта издателя тоже подлило масла в огонь: оказывается, игра ушла в печать, но официальный сайт игры и по этому поводу скромно молчит.

Но это все – мелочи жизни, и настоящего диаблоида интересуют совсем другие вещи. А именно – экспа, шмот и рубилово-мочиловое без остановок.

«Шмот решает!» (С) Диаблоиды

Боевая система в Space Hack отличается редкостным дисбалансом. Любый уважающий себя диаблоид желает получить новый уровень «не отходя от кассы», то есть выйдя из города и завернув за угол. Но только не в Space Hack. Исходя из того, что представлено в демо-версии, процесс убийства монстров однообразен до боли в седалищном нерве. Прежде всего монстры наносят довольно серьезный ущерб здоровью игрока, и броня, щит и шлем не сильно спасают от укусов всяких зеленых и оранжевых инопланетных тараканчиков. Во-вторых, оружие наносит противни-



кам гораздо меньший урон, чем они нам. Лечилки встречаются редко, и стоят по началу весьма дорого. С маной, которая тут проходит под ником «энергия», тоже связан один нездоровый прикол – энергия заодно выполняет и роль денег. То есть пополнение запаса маны стоит 100 энергетических денег. Но это очень не удобно – все бластеры-шмастеры потребляют энергию весьма быстро. То есть каждый раз постанет дилемма – стрелять из плазменного пистолета и ходить без денег или крушить всех топором и быть парнем при деньгах.

Набор характеристик и некоторых других игровых элементов начисто содран с Diablo №1, хотя не обошлось и без заимствований из второй части. Итак, у героя есть параметры в количестве четырех основных: сила, ловкость, знания и вы-

носливость. С первыми двумя все ясно, а другие два стага – это по-другому названные magic и vitality.

Дальше идут второстепенные характеристики и показатели сопротивляемости. Все в лучших традициях все того же первого Diablo. Из второй части разработчики позаимствовали систему waypoint'ов и непомерно высокие цены в магазинах. Все торговые точки имеют очень узкую специализацию, что раздражает сверх всякой меры. Каждый раз мотаться туда-сюда по городу ради каких-то 200 монет – это уже слишком. Но вся «прелесть» кроется совсем в другом – у большинства вещей очень высокие требования, а на распределение дается только 5 очков характеристик за уровень. Изначально в магазине может лежать броня, требующая 45 силы, лук, для которого нужно 39 ловкости, и так далее. И, что самое неприятное – телепорт на базу требует аж 30 единиц знания, а изначально все характеристики Сронга равны 15. И это еще далеко не все примеры того, что баланс в творении Rebelmind и близко не валялся.

Выход игры намечен на третий-четвертый квартал этого года. Но с учетом того, что все потенциальные хиты, будто сговорившись, дружной толпой отправились «на золото», можно с уверенностью сказать, что в Space Hack будут играть считанные единицы.



Название: The Sims 2

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Жанр: симулятор жизни

Системные требования: Pentium III 800 МГц, 256 Мб RAM, 3,5 Гб места, 32 Мб Video

Официальный сайт: thesims2.ea.com

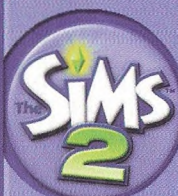
Оценка: 12

Графика: 12

Геймплей: 12

Управление: 11

Звук: 11+



Вода уходящего года

Возврата нет

Итак, представьте себе: Одесса, коммунальная квартира, муж преждевременно возвращается из командировки... Нет, совсем не то! Давайте-ка еще разок. Итак, представьте себе: далекое заокеанье, центральная площадь города, проводится социологический опрос: «Какое из двух имеющихся виртуальных развлечений Вам нравится больше: DOOM III или же Half-Life 2?». Как вы думаете, за какую игру отдаст свои голоса большинство опрошенных? А причем, не важно! Несмотря ни на что, эти янки все равно допишут под «Халвой» The Sims и поставят напротив этой игры галочку.

Господа из Maxis далеко не первый раз хотят опровергнуть аксиому о том, что компьютерные игры вращаются вокруг жизни, а не наоборот. О доводах, которые они привели в The Sims II, мы и поговорим...

Задуманный план весь скурили

По большому счету, игроделы перенесли в сиквел почти

все, чем обещали нас обрадовать. Объяснить этот феномен, столь редко наблюдающийся в наше время, можно довольно просто: обещали они не так уж и много...

Встречающий нас на пороге редактор персонажей превзошел все ожидания. Обилию всяческих настроек позавидует любой фоторобот, который есть в наличии у стражей правопорядка. Создать персонаж, имеющий прототип в реальном мире, совсем непросто, но ведь возможно! Процесс создания собственного жилья не претерпел никаких значительных изменений, если не считать снятие лимита на постройку этажей (в разумных пределах, разумеется). Отныне, кроме уже созданных трех районов, девелоперы представляют нам возможность сделать свой собственный «район мечты». Эту задачу значительно упрощает наличие заранее созданных шаблонов жилья.

Что же касается игрового процесса, то тут тоже не обо-

шлось без ряда нововведений. Первое, что хочется отметить, — это наличие датчика жизненного цикла, взглянув на который, мы, в общем-то, и узнаем, когда дни нашего Сима будут сочтены. Помимо этого, у нашего питомца всегда будут возникать различные желания, напрямую зависящие от стремления, которое будет выбрано вами при создании персонажа. К примеру, если вы выбрали стремление к созданию семьи, то и желания будут соответствующие:



найти вторую половинку, предложить ей руку, сердце, кофе, интернет.

Удовлетворение этих самых желаний повлечет за собой прибавление определенной суммы очков, за которые вы в дальнейшем сможете получить призы (денежное дерево, эликсир молодости и прочую лабуду). Регулярное выполнение желаний Сима будет повышать столбец индикатора желаний, изменяя при этом его цвет (красный, зеленый, золотой, плати-

новый). Именно на цвет советуем обращать внимание перед использованием полученных призов. Иначе от той или иной вещи можно ожидать противоположного эффекта. Так, если индикатор будет красный, а вы решите отхлебнуть малехо эликсира молодости, то вместо того чтобы омолодиться на три дня, вы на вышеупомянутые три дня приблизите свою смерть.

Сразу под рядом желаний в интерфейсе игры расположен ряд страхов, который, как и желания, напрямую будет связан с главным стремлением вашего подопечного. В том случае, если один из страхов становится явью, у вас снимают определенное количество очков, и столбец желаний уверенно ползет вниз.

Четыре года, слившиеся в сутки...

Желтое такси уже сворачивало за угол, когда творческая личность, полная энтузиазма, с ослепляющей глаза

Make A Child





красотой, блистательным умом, просто-таки неиссякаемой добротой и, что самое главное, неугасающей скромностью... В общем, в этот момент вышеописанная Великая личность (а.к.а. Я!) впервые переступила порог приобретенного дома.

От дома, честно говоря, я ожидал худшего. Помню, именно эти слова произнес мой отец, когда я в детстве помочился ему на лицо. То чувство, которое переполняло меня сейчас от подбора до волосающей покровы головы, наверное, действительно тесно переплеталось с ощущениями моего отца. А брокер, втюхавший мне это жилье, соответственно чувствовал некоторое облегчение и истерически смеялся, как и я в свое время. «Вот и пришло время собирать камни», — с иронией в голосе произнес я, неумело пытаясь вернуть отвалившийся от камина кирпич на его прежнее место...

В общем, мне не оставалось ничего другого, как поискать какую-нибудь работенку в интернете. Итак... Пять дней в неделю непрерывных оздоровительных ванночек с тарелками в раковине и чистым полотенцем на плече — всего за 126 у.е. Звучало, конечно же, красиво, но, так сказать, не мужское это дело — посуду мыть. Подопытный кролик в научной лаборатории — тоже, в общем-то, ничего, да и 217 у-йе заставляли хорошенько задуматься о смысле бытия. О-о-о! Букмекер — это и звучало замечательно, и работенка, кажись, не пыльная. И я согласился!

А потом жизнь мою в корне изменил обычный звонок в дверь. Находясь в состоянии полной апатии, с каждым последующим безразличным шагом в сторону двери я, сам того не подозревая, вплотную приближался к своему счастью. За дверью не было ни горничной, ни садовника, ни даже сантехника. Там стояла неопишуемой красоты девушка с пиццей в божественно белых руках.

«Это она!» — без устали шептал я себе где-то в глубинах подсознания. «Та самая, на поиски которой у многих уходит вся жизнь! Недостающая часть меня, без которой я никогда не был бы собой. Вы только посмотрите: наверное, сам Бог создал ее! Вот он, смысл моей жизни: без томатного соуса, с сыром «Пармезан», листочками горькой травы «рукола» и маленькими, разрезанными надвое помидорами. Эх, что еще нужно для полного счастья?»

Но не успел я и глазом моргнуть, как вся моя холостяцкая жизнь скрылась за двумя свадебными кольцами. Супруга

пополняла семейную казну чуть ли не на три с половиной тысячи денег. Ну и я, карабкаясь по служебной лестнице, бросил букмекерскую контору и занялся более прибыльным в наше время делом, а именно: брал долгосрочные кредиты в банках. И если другие с пенной у рта пытались убедить банкира словесно, то я нашел более веский аргумент — беретту у виска. Скопив довольно-таки приличную сумму, мы с женой перебрались в хоромы, превосходящие наши раз эдак в шесть...

Вот и детская комната уже готова, а в ней вновь обделавшееся дитя, как две капли пива похожее на меня, кричит криком настоящего геймера. Весь в отца пошел, наверное, тоже будет криминальным авторитетом, когда вырастет, или на худой конец статьи в игровой журнал нового поколения писать будет. Зачем в будущее заглядывать-то?

Но даже если не заглядывать в будущее, то оно само все равно в конце-концов придет в настоящее... Как я и предполагал, сына мой стал великим игровым журна-

листом. Молодая жена долго оплакивала мою смерть, а я все-таки получил свои столь желанные белые тапочки и скромное надгробие. Именно так и был заложен первый камень в династию Blind!

Отставшая тень

Оценки за графику и звук, наверное, сами говорят за себя. И кто вам врач, что они не красноречивы и словарный запас у них, как у найденной древней формы современного Homo sapiens в 1856 году в Неандертале? К полностью трехмерному движку со свободной камерой, аЦкой детализацией мельчайших частиц, плавной анимацией и действительно надолго запоминающейся зрелищностью придаться невозможно. Как невозможно придаться и к звуковому сопровождению.



Одним словом, Respect и все тут.

Прощальный жест

Гениальная игра, будучи гениальной, всегда сопровождается желанием, или, точнее сказать, непреодолимым желанием играть в нее снова и снова; а будучи Игрой, она раздарила то, что отличает истинную игру от аЦтой. И знаете, что я вам скажу, мои дорогие читатели? Несмотря на те насмешки со стороны коллег по работе, которые мне пришлось вытерпеть в связи с написанием этого ревью, я с отдрванной начисто совестью заявляю, что The Sims II — поистине уникальное продолжение уникальной игры...

Виталий Blind Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название: World Poker Championship

Разработчик: Непонятно! Скрывается он, что-ли?

Издатель: ValuSoft

Жанр: карточная игра

Рекомендуемые системные требования: Pentium III 650 МГц, 32 Мб video, сколько-нибудь ОЗУ

Официальный сайт: www.valu-soft.com/products/wrldpoker.html

Игры (без) разума

Чем ценны карточные игры? Если вы считаете, что денежным выигрышем, вы сильно ошибаетесь. Карточные игры — это один из тех вариантов времяпрепровождения, в котором важен живой контакт с другим человеком. Да, нужно бесконечно просчитывать варианты, нужно, как и в любой другой арифметической игре, знать различные комбинации и варианты их разрешения. Но помимо всего этого в этих играх есть такая вещь, как человеческий фактор. И когда ты смотришь в глаза сопернику и с проигрышной комбинацией карт на руках делаешь вид, что позолоченный Роллс-Ройс уже почти у тебя в гараже, а соперник начинает делать ошибки — вот тут начинается самое интересное.

Особенно это правило работает в играх, где все решает расклад — то есть там, где нужно тупо считать карты, рассчитывая вероятность того, что выпадет тебе и что выпало противнику; когда от того, какой ты сделаешь ход, не зависит ровным счетом ничего. Особенно если этот ход — только один...



Блин, я тут столько теплюсь... И все для того, чтобы сказать, что американский покер — самая тупая карточная игра (если не считать «пьяницы»), а подкидной дурак на ее фоне — это как решение дифференциальных уравнений по сравнению с игрой в городки. И именно поэтому нам было так интересно узнать, что же нашли американцы в игре World Poker Championship, которая с лета держалась в Топ 10 продаж в США. Предчувствия нас не обманули — в этой игре интересного нет ни-че-го...

Пойдем по нашей традиционной шкале.

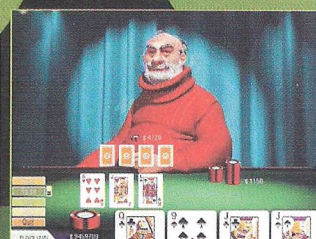
Графика. На экране мы видим уродливые гротескные рожи двадцати разных противников, которые сидят и ждут, пока вы их облапошите в шести разных известных казино. Кроме рожи противника



на экране имеется окошко ставок, возможных действий и карты. Все плоское и более чем стандартное — такую радость мы за бесплатно получаем при покупке любой версии Windows, начиная с Win-95, в виде «Червей» и набора пасьянсов.

Звук. Тут мы лучше промолчим...

Геймплей. После того, как нам сдают 5 карт, мы должны проверить, есть ли в них выигрышная комбинация, и если нет — поменять от одной до всех пяти карт на новые. После чего их нужно снова проверить на наличие комбинаций. Если внезапно в руках обнаруживаются две одинаковые карты, то мы поднимаем ставки до тех пор, пока это не достанет противника, который откроет свои карты. У кого на руках более прикольная комбинация — тот и выиграл. И так до тошноты. В процессе



игры выясняется, что существуют еще три более продвинутые системы игры, отличающиеся количеством сдаваемых карт и правилами, при которых можно повышать ставки или сдаваться.

Противники. Все они, по заверениям продавцов этой мути, играют по-разному. Выглядит это «разнообразие» так: если один из противников считает пару двоек выигрышем и повышает ставки быстро и сразу, то второй даже с роял флешем тянет резину, не повышая ставок, а делая «call», то есть отвечая такой же ставкой на любое ваше предложение.

Более идиотской игры мир не видел. Нет, более идиотские игры — это компьютерные «однорукие бандиты», в которых игра идет не на деньги, а на очки. Ведь если в настоящем покере интерес в том, чтобы не выдавать сильную карту на руках, и уметь спокойно блефовать при плохом раскладе, то в спот-машинах главное — ДЕНЬГИ. А без денег это занятие превращается в компьютерное подобие ковыряния в носу.



Икебот Эрастов

Как создавался постер

Как вы представляете себе фотосессию с участием пяти девушек? Если вы думаете, что это что-то особенное, то вы, можно сказать, тихонько промолчали. Это просто фейерверк!

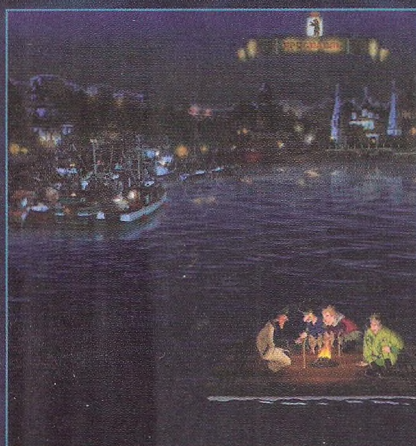
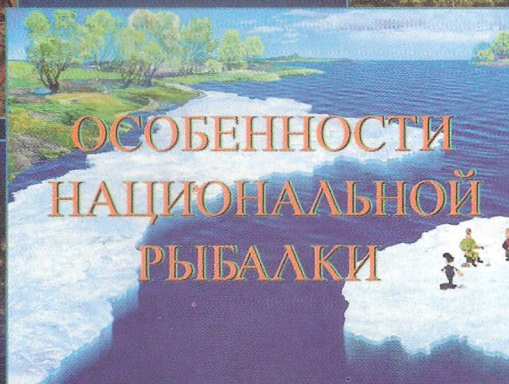
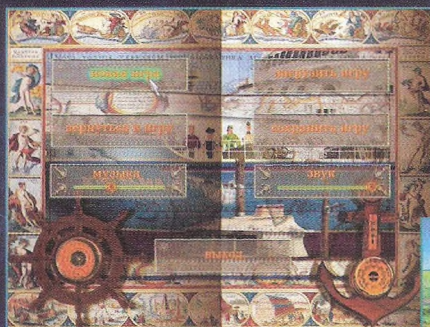
К счастью, девушки из команды CyberCats оказались более креативными, чем мы: главред Мах жаловался на то, что под утро пришел со свадьбы очередного приятеля, покинувшего холостяцкий мир, и мозг у него работает с пробуксовкой, а иногда и трюит, а фотохудожник Мах сказал, что ему просто очень тяжело. Так что при полном попустительстве редакции журнала девушки стали креативить.

Они принимали разные позы, менялись местами, становились то в фас, то в профиль, то по двое, то по трое, и в итоге мы нащелкали огромное количество совершенно разноплановых фоток. А когда голова стала потихоньку закипать и у нас, и у девушек, было принято решение устроить творческий перерыв, во время которого Макс (не фотограф) решил протереть полы...

После этого все собрались с силами, и наконец постер был готов.

Под конец был сотворен прикол: CyberCats решили повторить подвиг первого про-клана, появившегося в нашем журнале. Новогодний прикол получился просто отлично!





Можете мне не верить, но есть очень много игроков, безумно любящих игры, которые, с точки зрения валога геймера, состоят из одних недостатков: устаревшая графика, простой звук, отсутствие возможности сохраняться, примитивный сюжет и так далее. Вам, конечно, будет интересно узнать, где обитают такие чудачки. Ответ прост – в офисах, где есть компьютеры. Каждый день клерки, менеджеры, секретарши и так далее по списку, втихаря играют в тетрисы, шарики, линии, пасьянсы и Yetti Sports. В другое они играть не умеют и не желают. Ну, как говорить, каждому по способностям.

Так что оценивать игры подобного плана необходимо именно с позиций целевой аудитории, то есть людей, играющих в такие игры.

Название: Особенности национальной рыбалки

Разработчик: «Мельница»

Издатель: «1С»

Жанр: аркада+головоломки

Системные требования: Pentium III 600 МГц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video

Итак, на время забыв о том, что эксперименты над людьми запрещены, я вооружился игрой «Особенности национальной рыбалки», и процесс, что называется, пошел.

Игра представляет собой сборник мини-аркад и головоломок, удачно разбавленных высказываниями героев одноименного фильма.

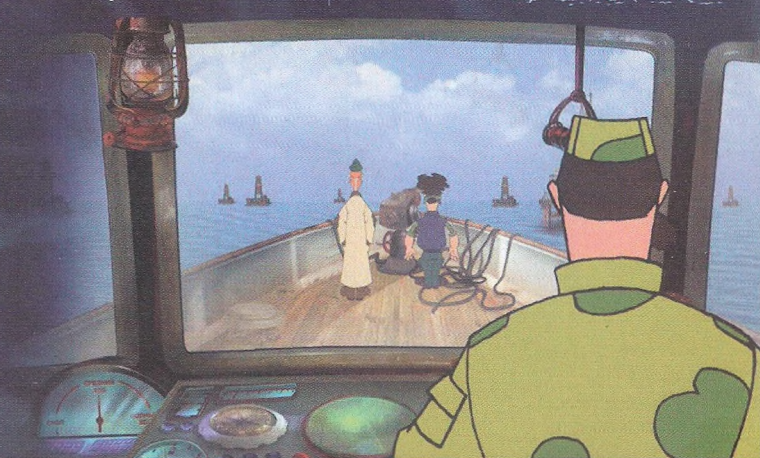
Дружная компания в составе Левы, Кузьмича, Финна и Генерала отправилась на подледную рыбалку. Однако на дворе проказница-весна, и неразлучная четверка вскоре оказывается на дрейфующей льдине посреди Волги. Но знаменитая русская смекалка умноженная на бурную дея-

тельность уже порядком «подданных» рыбаков приносит весьма неожиданные результаты – друзья пускаются в круиз вниз по реке, по ходу дела меняя плавсредства. В итоге честная компания оказывается аж у иранского побережья Каспийского моря. Впрочем, в любой ситуации друзья не забывают, за чем они, собственно, на реку выбрались – и острограммливаются (ографиниваются, опузыриваются) при каждом удобном случае, да и рыбку потихоньку отлавливают.

Это весь сюжет, с которым игрока знакомят сами герои в ходе решения головоломок и веселых аркадных моментов. Пересказывать бесполезно, но офисные жители были просто в восторге. Все любимые пасьянсы отложены в разные стороны, и оставались там до тех пор, пока «Особенности...» не были пройдены до конца.

Так что если кому-то необходимо в срочном порядке убить день-два рабочего времени в офисных условиях, томясь в ожидании Нового Года, то «Особенности национальной рыбалки» запросто помогут в этом нелегком деле безделья.

**Злобная
Личина**



WANTED

A WESTERN ADVENTURE

Название: WANTED: A Wild Western Adventure

Разработчик: Revistonio

Издатель: Adventure Company

Жанр: adventure

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.adventurecompanygames.com/tac/wanted/

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

7

7

6

7

6

Вот уже длительное время Adventure Company специализируется исключительно на выпуске квестов и адвенчур для непривередливых игроков, не обладающих мощными компьютерами.

Рецепты приготовления таких игр довольно просты: как правило, берется парочка чужих хороших идей, немного портится, добавляется еще немного других идей и, по возможности, еще и собственные идеи разработчиков. В итоге что-то да получается.

На этот раз мишенью у игроделов оказался Дикий запад.

Мультфильмы про Счастливого Люка (Lucky Luke) и ковбоев не крутят по телику уже давненько, по крайней мере, у нас; но это не значит, что их не показывают больше нигде. Так или иначе, главный герой их новой игры WANTED: A Wild Western Adventure как две капли воды похож именно на него.

Звать его – Фенимор Филмор (Fenimore Fillmore) и он как настоящий гуманист и ковбой стреляет по чему угодно, но только не по противникам. В итоге получается масса смешных моментов..., как правило, уже виденных в мультфильмах или комедийных вестернах. Понятное дело, создатели игры не преминули поиздеваться и над «Матрицей» – Фенимор умеет останавливать время и уворачиваться от пуль не хуже Избранного. Но только в роликах, это же как-никак адвенчура, а не экшен.

Но лучше всего главный герой умеет решать хитрые паззлы и головоломки, а с врагами

в основном разбирается без вмешательства игрока. Сюжет якобы лихо закручен вокруг попыток злодея по имени Джон Старек (John Starek) захватить земли честных и миролюбивых фермеров.

Для того, чтобы справедливость восторжествовала, Фенимор Филмор должен посетить 8 локаций, как следует поговорить по душам с тремя десятками персонажей, решить все загадки и головоломки, а также успешно сыграть во все встроенные мини-игры.

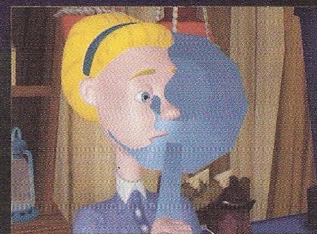
Графика в игре довольно приятная и по стилю немного напоминает знаменитый «Toy Story».

Конечно, местами встречаются мелкие недоработки – слетающие текстуры, хождение сквозь стены, столы, и прочие объекты.

Но это еще полбеда, а вот поведение камеры в игре – это уже беда, страх и ужас вместе взятые. Правда, бывало и похуже. Спешить, как правило, некуда, и в конце концов можно привыкнуть и к этой напасти.

Итак, в общем и целом WANTED – это очередная добрая и немного смешная игра, которая наверняка придется по душе детям, неиспорченным CS и другими хитами.

Злобная Личина



Название: Athens 2004**Жанр:** олимпиада садомазахистов**Издатель:** Eidos Interactive**Разработчик:** Eurocom Ent.**Системные требования:****Минимальные:** Pentium III/Athlon 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео**Рекомендуемые:** Pentium III 1,7 МГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

И несколько запасных клавиатур!

Оценка:**Графика:****Геймплей:****Звук:**

6

7

7

5

Україно, вперед!

Україно, давай!

Прошедшее лето выдалось действительно богатым спортивными событиями. И самым громким событием лета безусловно стала неза-

бываемая олимпиада. Сомневаюсь, что нашим читателям довелось стать живыми свидетелями этого действа.

Поэтому я предлагаю вам возможность стать не просто зрителями, а участниками Олимпийских игр – 2004.

Для этого вам нужно всего лишь...

Нет, покупать игру, пожалуй, не стоит...

Да, в игру «Афины-2004», к сожалению, вошли не все виды состязаний, представленные на Олимпиаде, а лишь четыре вида или однадцать дисциплин, а именно: спринт на 100 и 400 метров, бег с препятствиями на 110 и 400 метров, еще пару видов спорта из легкой атлетики, тяжелая атлетика, стендовая стрельба и плавание.

Честно говоря, это уже первый минус: видов настолько мало, что через некоторое время они приедаются, и нет никакого желания переигрывать их снова.

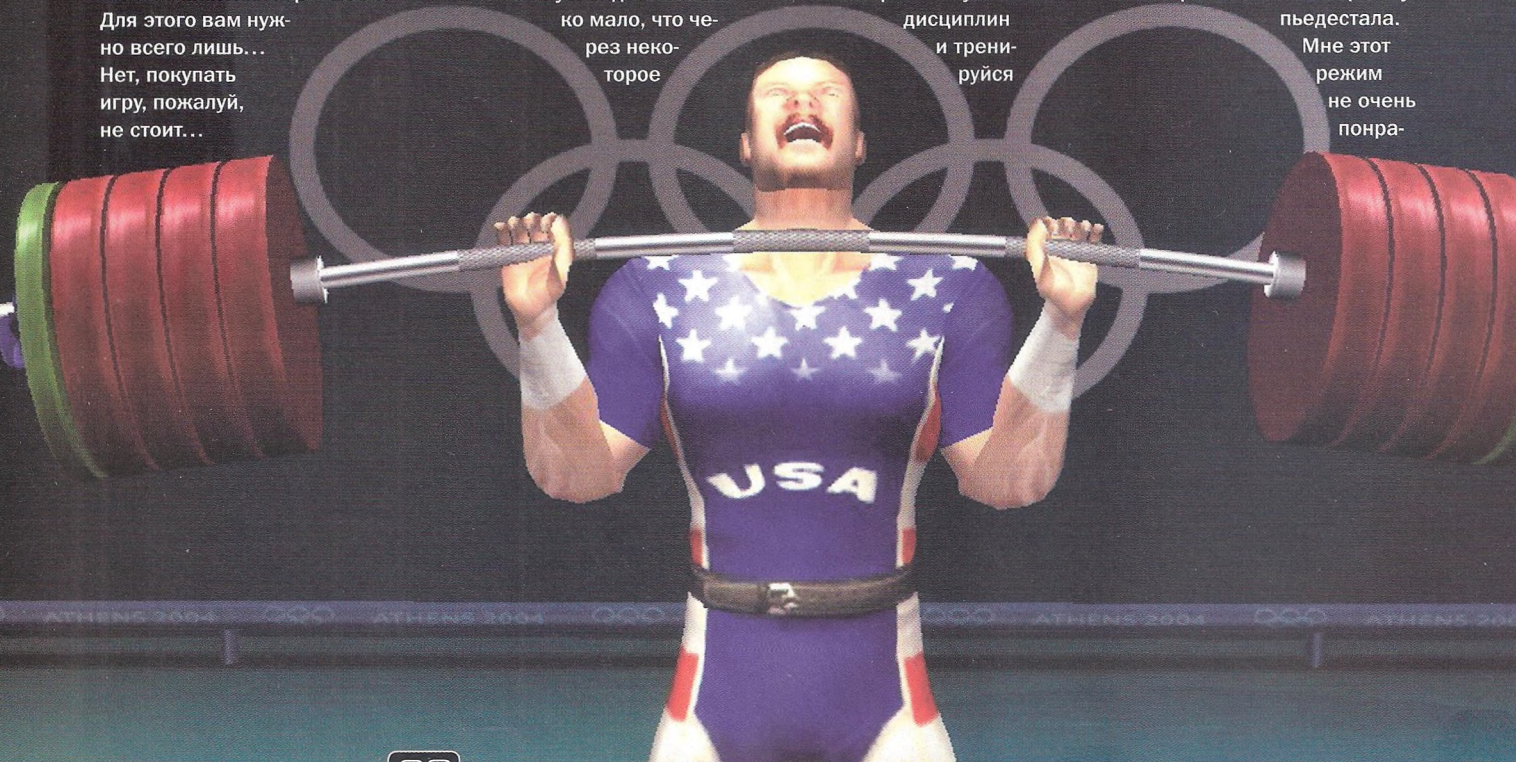
Игровые режимы тоже довольно стандартны: Аркада, Турнамент, Тренировка и Split-screen. Начать я бы посоветовал с режима тренировки, ведь именно тут вы будете делать свои первые профессиональные шаги в качестве спортсмена. Ограничений тут, конечно же, не существует:

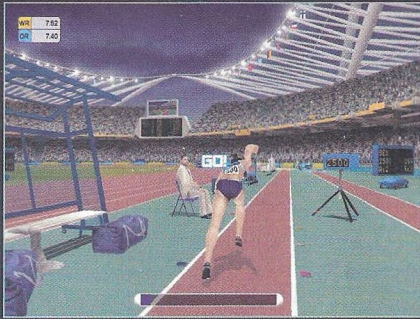
выбирай любую из 11 дисциплин и тренируйся

до посинения или пока не увидишь, что готов. А увидеть, что ты готов, можно очень просто: все результаты записываются в наглядную таблицу, где можно легко узнать свои шансы на победу.

Суть режима заключается в выборе одной из 11 дисциплин и сосредоточение именно на ней. Нам придется поднаться с квалификационного раунда в основной турнир, а там пробиться и на вершину пьедестала.

Мне этот режим не очень понравился.





вился: как-то однотипно и очень тупо приходится лупить по тем же самым клавишам, причем постоянно (об управлении поговорим дальше).

Режим Турнамент мне понравился намного больше. Тут вам предстоит принять участие уже во всех дисциплинах, раскиданных вперемешку. Причем не просто принять участие, а занять призовые места, отхватить как можно больше медалей (желательно золотых, ибо без них – никуда ☺). В конце концов, получать очки в общую копилку команды. По окончании соревнований подсчитывается общее количество медалей и очков каждой команды. Кто набрал больше, тот и победил – просто, как все гениальное!

Среди стран, которые мы можем выбрать под свою опеку, есть и наша любимая Украина! Кроме выбора Украины вы можете выбрать пол вашего спортсмена (их, к сожалению, всего два – мужчина и женщина ☺). Баланс в игре даже если и присутствует, то, увы, очень сбит. Силы спортсменов в игре (созданных по образу и подобию известных спортсменов) не всегда соответствуют силам их прототипов. Похоже, разработчики не выполнили своего главного обещания создать полную копию настоящих спортсменов у нас на компьютерных

мониторах. Не знаю, насколько это было обещание, но отмазка неплохая, ведь игра должна была выйти в день открытия Олимпиады (тогда б она точно вызвала огромный интерес, а сейчас... ну кому она нужна несколько месяцев спустя?) Полные копии спортсменов во однозначно не удались (о графике поговорим позже).

И, наконец, третий режим Split-screen. Он предоставляет нам возможность стать русалом (мужчиной-русалкой). Ибо тот, кто проведет такое количество времени в воде, наверняка станет человеком-амфибией. Но самое главное в этом режиме – возможность играть мультиплеерную игру до восьми игроков... на одной бедной клавише... К счастью, не одновременно. Вообще, соревнования проходят по принципу: поиграл (проиграл) – дай другому попробовать! Кстати, это очень и очень весело, так что если в выходные нечего делать, вот вам план: собирайте друзей, затаривайтесь пивом или чем вы любите затариваться – и вперед!

Теперь от теории переходим ближе к практике. Конечно, я прекрасно понимаю, что компьютерную игру никогда нельзя даже и близко поставить с настоящим реальным спортом. Но по крайней мере я надеялся, что игра хоть частично передаст ощущения, возникающие у спортсмена

в процессе соревнований. Я даже чуть-чуть надеялся, что будет некая тактика: допустим, на начале спринта экономить силы, чтобы на финише, когда соперники подустали, сделать финальный рывок... Но нет! Самым лучшим станет тот игрок, который может как можно быстрее приспособиться к тупым быстрым однотипным движениям. Вот так и убивается весь спортивный интерес к Олимпиаде (а жаль, чертовски жаль).

Самое интересное, что даже если в игре вы бегаєте со скоростью молнии, ваш спортсмен все равно не остановится от усталости – разве что устанут ваши руки или клавиатура поломаются.

В управлении, однако, не все так плохо, как кажется на первый взгляд. При настройке клавиш вы можете сохранить до восьми разных конфигураций для различных видов состязаний. Между прочим, это очень удобно, правда, возникает некоторая запутанность при переходе с одного вида соревнований на другой.

Теперь пришло время поговорить о графике. Графика в игре вызвала двойственное чувство. С одной стороны, спортсмены выглядят как тупые боты, которые даже в скриптах ходят по четко заданному курсу. Кроме того, они почти лишены эмоций: ну где вы такое видели? Это же невозможно! Как спорт-

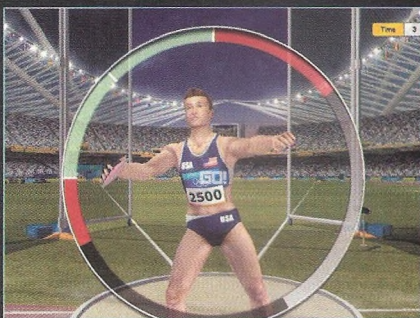
смен даже без малейшей улыбки может получать золотую медаль? Да, эмоции спортсменов явно хромают: они есть, но какие-то ненастоящие; по ним не видно, какие чувства овладевают ими в данный момент, нет слез проигравших, – когда они проигрывают, то у них вид будто так и надо. Короче, как боты – вышел, проиграл, ушел. Да и вообще кривоватыми текстурами и квадратными моделями игра не то что бы не затягивает игрока в свой мир, а даже ☹ отталкивает.

С другой стороны, если вы увлечетесь заплывом в вольном стиле, вам уже будет все равно, что всё выглядит так противно из-за плохо прорисованных моделей или из-за косо падающего света. Хотя и графику тоже можно слегка изменить, включив дополнительные настройки в графических опциях.

В то же время сам плавательный комплекс смотрится отлично и не вызывает никаких нареканий: Если часть игры сделана отлично, почему нельзя было ко всем деталям проявить такое внимание? Возможно, просто лень-матушка.

Вывод – играть в «Афины-2004» будут лишь преданные фаны Олимпийских игр.

Кутепов Алексей aka Alex
Alexey_in@hotmail.ru



Название: Need For Speed
Underground II
Издатель: EA Games
Разработчик: EA Canada
Жанр: аркадная гонка

Оценка: 12-
Графика: 12
Геймплей: 12
Управление: 11
Звук: 11

На предельной скорости

Крик души

Если вам присуща хотя бы унция (около 27 г. – прим. Max Pagan) обезбашенности, возраст не дал позабыть о гормоне мозгового слоя (что это такое – понятия не имею – прим. Max Pagan), а потребность в потреблении кислорода повышается с каждой последующей секундой, то дышать равнодушно в сторону серии игр Need For Speed (не надо на нее дышать! – прим. Max Pagan) вы просто-напросто не сможете, или, по крайней мере, не должны. Еще в далеком 1995 году к общеизвестному физиологическому состоянию организма, сопровождающемуся

сухостью во рту и побуждающему к поглощению воды (так, я замолкаю – прим. Max Pagan), EA причислили еще одну жажду – жажду скорости. Это некое психологическое состояние, побуждающее к потреблению очередного сиквела NFS... На сегодняшнем блюде с золотой каемочкой мы удостоились лицезреть ни что иное, как долгожданный и заранее обреченный на успех Need For Speed Underground II...

Все то, что будет изложено ниже, можно описать двумя словами «2Fast, 2Furious» – именно это цифробуквенное сочетание подчеркивает все то, чем решили обрадовать

нас EA Canada. NFSU II не привез нам революцию в багажнике, он не поменял главную концепцию, и графический движок остался неизменным, как восход солнца, но ничто из выше перечисленного не могло помешать мне поставить столь высокую оценку.

Широка страна моя родная

Двести километров открытого пространства, которые обещали нам EA в своем сиквеле, звучали громко до выхода игры и оказались действительно впечатляющими после релиза.

Место действия игры Bayview – сумеречный город, в котором Сару Мишель Геллар заменила Брук Барк, а вместо вампиров на улицах царствуют короли street racing'a. В этих каменных джунглях двадцать первого века выживают сильнейшие. Но даже превосходство в лошадиных силах под капотом не гарантирует того, что ваши колеса первыми прокатятся по девственно чистой финишной полосе. Дело в том, что крутятся тут большие деньги, а там где большие деньги – соответственно, большие рты, и каждый из этих ртов

норовит откусить не только свою часть пирога, но и проглотить долю оппонентов. Перед поав-



шим в этот коррумпированный водоворот главным героем возникают немислимые задачи, в то время как все мосты сожжены, а путь назад – только на носилках, вперед головой.

Underground Style

После пары-тройки побед в случайных заездах вы становитесь мишенью для спонсоров, которые будут предлагать за проснувшийся в вас дух победы нового железного жеребца, при этом возлагая на вас некую ответственность. Выбирая спонсора, желательно просмотреть условия контракта, а не заморозить взгляд на внушительной цифре условных единиц, возрождая в памяти мечты о неоне под капотом и новой подвеске.

На спонсорских состязаниях жизнь вовсе не оканчивается. Как и подобает настоящему главному герою, наш обзавелся средствами связи и, соответственно, информацией обо всех касающихся соревнований предложениях, о поступающих в продажу товарах и всяком прочем он будет узнавать с экрана или же из динамика своего мобильного аппарата.

Кстати, о режимах игры. К общеизвестным Circuit (кольцо), Sprint (спринт), а также полюбившимся по первой части игры Drag (гонка по прямой) и Drift (занос) – создатели приплюсовали еще Street X и Outrun. Если режим Street X

в общих чертах можно обрисовать в трех словах – «гонка на спидвее», – то для описания Outrun'a потребуются большой словарный запас. В этом режиме вам предстоит отыскать на карте (а-ля GTA) достойного оппонента (они помечены стрелочками) и, собственно, проследить этого эрудита, где раки зимуют. Для этого вам потребуются догнать оппонента, получить согласие на гонку и обогнать его на 300 метров (путь выбирает лидирующий гонщик). На практике это не так просто, как изложено выше, но и в искусственном интеллекте свои дыры имеются. Что же касается режима Lap Knockout, то он исчез из вселенной Underground под давлением нововведений.

Канули в Лету и времена, когда мы покупали, тюнингвали, перекрашивали и улучшали внешний вид своей машины в одном меню. Теперь для этого существуют 5 видов магазинов и собственный гараж для тюнинга. Обилие разнообразных деталей, винилов и неонов будет уверенно приближать заработанную вами денежную сумму к вечно круглому нулю, а нафаршировав одну машину всем возможным и невозможным принимайтесь за следующую, так как в сиквеле в гараже можно приютить до пяти железных коней. Количество этих непарнокопытных превышает 30 наименований, из ко-

торых особо хотелось бы отметить появление большеколесников: до Hard-Track'ов дело еще не дошло, но прокатиться на Lincoln'e, Cadillac'e или даже Hummer'e – «ласкаво просимо»!

Венец технической мысли

В собственном гараже вы сможете получить детальную информацию о технических возможностях вашего четырехколенного друга, вплоть до максимального крутящего момента. Но этим дело не ограничивается. Далее следует просто своеобразный рай для любителей посмотреть, что же все-таки там под капотом, и что будет, если мы покрутим во-о-о-он ту штучку. Именно здесь можно изменить жесткость амортизаторов, сцепления шин, интенсивность впрыскивания закиси азота... Да и вообще, что я тут распинаюсь? В гараже Дино (так он называется в игре) можно подготовить машину к любому виду соревнований так, что ваши противники то и дело будут довольствоваться пылью из-под ваших колес с установленными на них титанами.

Видеосигнал под музыкальную эксцентрику

В плане графики игра не уступает современным требованиям и, несмотря на старый графический движок, без особых усилий со своей стороны

вызывает торжествующее восхищение. Ведь остаться равнодушным к эффекту Blur, к отражению от асфальта всего происходящего, к дождю и брызгам из-под колес может разве лишь незрячий.

Со звуком история обстоит несколько иначе. Сундтреки уже не проникают до мозга костей, и желания включить звук на «полную катушку» нет, а рука, ранее тянувшаяся к контролеру громкости, послушно почивает на клавиатуре. Нет худа без добра – соседи сверху могут спать спокойно. А вот что касается самой озвучки игрового процесса, то тут звукоинженерам стоит аплодировать стоя. Эти парни таки хорошенько потрудились, записывая звучание мотора каждого транспортного средства с учетом тюнинга. В результате исходящий звук мотора в полной мере передает всю атмосферу street racing'a.

Главное – вовремя остановиться =)

Лишь потерянный пессимист может утверждать, что игра – это один из подвидов непродуктивной деятельности человечества, но ни один оптимист не скажет, что это плохо. И как бы там ни было, а в Need For Speed Underground II я советую играть и тем, и другим. А уж поверьте мне, оно того стоит!

Виталий «Blind» Полищук
blind_sniper@mail.ru

Название игры: **Obscure (Mortifilia)**

Жанр: Survival Horror

Издатель: MC2/Ubisoft

Разработчик: Hydravision Entertainment

Мультиплеер: до двух

Сайт игры: www.obscure-game.com

ОЦЕНКА:

11

Графика:

11

Геймплей:

12

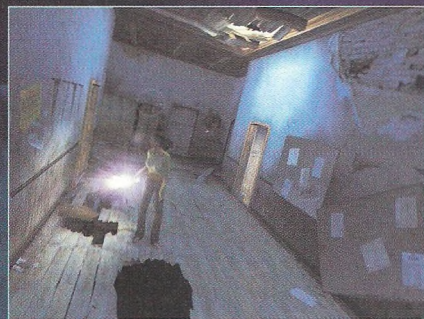
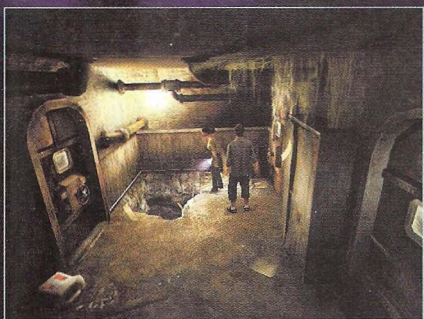
Управление:

11

Звук:

11

«ФАКУЛЬТЕТ», но не Роберта Родригеса



Французские игры – что в названии их простому геймеру? В корне изменить ситуацию и приобщить массу людей к творчеству французских разработчиков решила компания Hydravision. Ее новый проект под названием Obscure рекомендуется всем любителям жанра Survival Horror, алчным до новых революций в жанре. Итак, что же все-таки такое это Obscure?

«Факультет», «Крик» и иже с ними

Несмотря на то, что жанр Survival Horror существует вот уже около десяти лет, Obscure – первая игра, эксплуатирующая успех многочисленных молодежных фильмов ужасов.

Благодаря стараниям разработчиков Obscure представляет собой отличный стеб на такие фильмы, как «Крик», «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» и, конечно же, культовый «Факультет» режиссера Роберта Родригеса.

Исходя из традиций киножанра, для хорошего сюжета необходимы три составляющие: компания школьников (на крайний случай студентов), место, на первый взгляд ничем не примечательное, но, как впоследствии окажется, скрывающее много тайн, и, наконец, время, как всегда, самое позднее. На практике это выглядит так: задержавшись после занятий, компания учащихся колледжа Leafmore решает немного поиграть в баскетбол

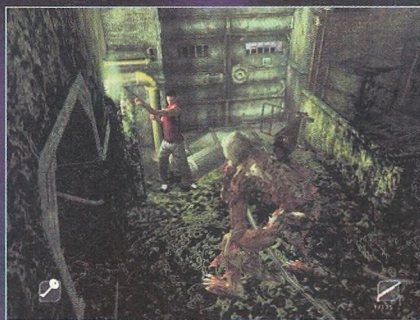
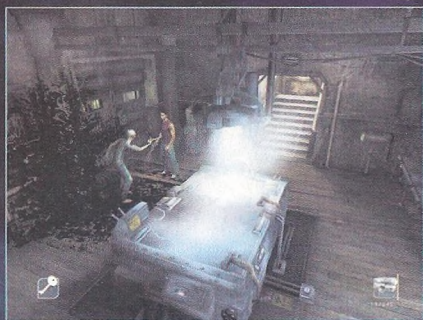
в спортзале. Вечером после тренировки обнаруживается, что один из них по имени Кенни пропал. Естественно, пятеро оставшихся подростков решают отправиться на поиски дружка-баскетболиста. Несложно догадаться, что вскоре молодые люди узнают несколько страшных тайн о самой школе и пару пикантных подробностей о ее директоре, который занимает свою должность подозрительно долго...

Вместе весело блуждать по подвалам

Всего в Obscure пять главных героев. Итак, знакомьтесь. Шеннон, младшая сестра Кенни, отличница, и дабы не прослыть среди своих одноклас-

сников «синим чулком», девушка одевается весьма провокационным образом. Как игровой персонаж Шеннон может оказать первую медицинскую помощь, а также дать дельный совет относительно решения любой головоломки. Кенни, капитан баскетбольной команды, все проблемы предпочитает решать методом точного удара кулаком в дыню. Его лучшим другом является Стенли, любитель курнуть «дури» и профессиональный взломщик замков. Четвертый герой – Эшли, подруга Кенни. Девушка довольно сильна, хорошо владеет приемами рукопашного боя, к тому же она единственная, кто может вести стрельбу одновременно из двух пистолетов. Ну и последний герой,





Джош, начинающий журналист. Благодаря своей наблюдательности он без труда находит все полезные предметы в комнате, в то время как остальным для этого нужно очень хорошо присматриваться.

Игровой процесс в *Obscure* характерен рядом интересных новшеств. Во-первых, вам больше не придется шариться по темным подвалам и подворотням в одиночку – отныне вы можете выбрать себе напарника, которому будете отдавать ряд определенных команд. Кроме того, переключаться между персонажами можно в любое время. Выглядит это следующим образом: на карте отмечается место сбора, где разрешено сменить своего героя и взять компаньона. Компаньоном, естественно, будет управлять AI. Стоит отметить и тот факт, что все герои обладают высоким уровнем интеллекта и действительно помогают вам в трудных ситуациях, а не являются обузой. Так, отыскав фонарик, ваш напарник без труда догадается прикурить его к пистолету с помощью липкой ленты. Другой пример: пока вы будете корпеть, вскрывая дверной замок, второй персонаж прикроет тыл, ведь монстры имеют идиотскую привычку нападать в самый неподходящий момент.

Во-вторых, игра нелинейна, поэтому если кого-либо из героев убьют (даже управляемо-

го вами персонажа), вам нет необходимости заново переигрывать уровень. Потеряв одного или нескольких товарищей, остальные школьники немного повздыхают о потере и продолжают свои подвиги. Таким образом, к концу игры ряды главных героев могут заметно сократиться. Очень оригинальный подход.

В-третьих, впервые за всю историю жанра в игре реализован режим на двух игроков. Да, вы не ослышались, отныне вместо NPC вам может составить компанию ваш друг. Стоит ли говорить, что играть вдвоем куда веселее и интереснее, чем одному. Ведь теперь, помимо совместного стратегического планирования действий, вы сможете воплощать все свои вероломные планы. Например, использовать друга в качестве закуски для монстров, коварно отсылая его первым проверить темный коридор или открыть дверь в мрачную комнату. Правда, успех ваших иезуитских планов зависит в большей степени от того, насколько вы хитрый игрок. Но даже честная игра, несомненно, доставит вам массу удовольствия!

Бесспорно, радует и тот факт, что в *Obscure* присутствует высокий уровень интерактивности, что позволяет игроку решать возникающие проблемы вполне логичным способом, а не совершая цепочку невразумительных дей-

ствий. Так, например, если проход преграждает кресло, то это не является поводом подниматься на этаж выше, чтобы затем лезть вниз, через дыру в потолке. Достаточно просто взять и отодвинуть кресло в сторону. Запертые двери не означают, что теперь вам необходимо мыкаться по уровню в поисках ключей: многие герои умеют взламывать замки, а если в дверь вставлено стекло, можно просто разбить его бейсбольной битой и открыть замок изнутри. Более того, любые методы деструктивного характера приветствуются. Вы можете ломать и разбивать вдребезги все, что вам захочется: шкафы, автоматы с прохладительными напитками, мониторы, столы, кресла. Но первым делом не забывайте разбивать окна. Дело в том, что враги боятся света...

Мрачно, стильно и красиво

С технической точки зрения *Obscure* не является чем-то революционным, но качество проекта – на высоком уровне. Модели персонажей и световые эффекты не дотягивают до уровня *Silent Hill 4* и *Forbidden Siren*, однако выглядят достойно. Локации проработаны отлично и изобилуют мелкими деталями. К тому же в игре реализован интересный эффект под названием *Black Aura*, суть которого заключается в том, что он преобразовы-

вает фоны вокруг монстров в реальном времени и создает эффект сгущающейся тьмы.

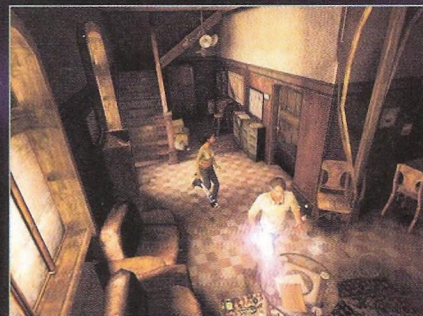
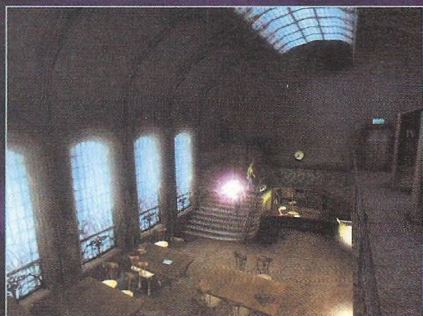
Отдельно хотелось бы отметить отличное звуковое оформление игры. Саундтрек *Obscure* состоит из добротной подборки композиций команд, исполняющих нью-металл. Так, например, уже во вступительном ролике вы можете услышать песню *Still Waiting* в исполнении группы *SUM41*.

Также надо сказать, что все звуковые эффекты в игре (шумы, скрипы, шорохи, скрежет) не запрограммированы, а реализованы в произвольном порядке. Поэтому вы никогда не угадаете, является ли только что услышанный вами странный звук предвестником приближающейся опасности или же это просто шутка разработчиков, вставленная в игру с целью напугать вас.

Поразительно, но небольшой и неизвестной компании *Hydravision* (у которой не было опыта в создании подобных игр) удалось сделать то, что оказалось не под силу таким монстрам игровой индустрии, как *Konami* и *Capcom*, – создать оригинальный и ни на что не похожий проект.

P.S. *Obscure* – не единственное название игры; в некоторых странах проект выходит под названием *Mortifilia*.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название игры: Sly 2: Band of Thieves

Жанр: action

Издатель: SCEE

Разработчик: Sucker Punch

Сайт игры: www.suckerpunch.com

ОЦЕНКА:

11

Графика:

12

Геймплей:

11

Управление:

11

Звук:

12

Потому что мы — банда!

Пологаю, многие из вас знают, что енот-полоскун, гордый обладатель мохнатого хвоста в черную полоску и черной щегольской маски на глазах,

появился на Земле свыше 20 млн. лет назад. Но мало кто догадывается о том, что эти на первый взгляд милые и безобидные зверьки, обитающие в лесах, испокон веков были ловкими ворами, отличающимися тонким умом, коварством и хитростью. Как раз об одном таком лукавом мошеннике и рассказывают ребята из компании Sucker Punch в своей новой игре Sly 2: Band of Thieves.

Итак, знакомьтесь, енот Слай Купер — дерзкий и хитрый главарь банды воров. Может украсть любую вещь, причем сделает это элегантно, красиво и с юмором. Его поделниками являются черепаха

Бентли и бегемот Мюррей.

Бентли — своего рода «моз-

говой центр» команды, он способен разработать план любого ограбления, будучи к тому же специалистом по взрывчатым веществам.

Мюррей — ас-автогонщик и по совместительству вышибала. Цель у столь колоритной банды весьма благородна: им необходимо найти и выкрасть составные части робота Клокверка. В противном случае восстановленная негодяями железная птица сможет уничтожить все живое на земле.

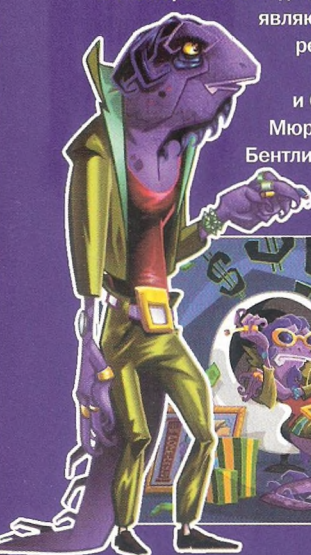
Как и предыдущая часть игры, Sly 2: Band of Thieves поделена на несколько эпизодов, каждый из которых раскрывается на уровне. Вам предлагается посетить Париж — город всех романтиков и влюблен-

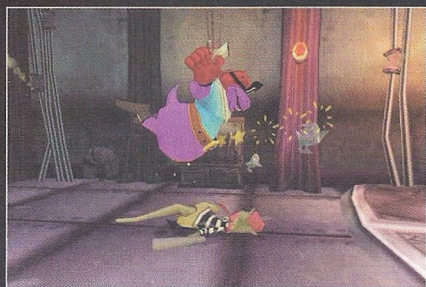
ных, старую Прагу, дикие места Канады, Индию и некоторые другие лока-

ции. Все уровни представляют собой обширные и многоярусные открытые локации. Исходя из этого, к примеру, выслеживать врага можете, либо крадучись за ним по улочкам города, под завязку напичканным врагами, либо же перепрыгивая с крыши одного дома на другой. Какой путь предпочтительнее, решать вам.

Костяк игрового процесса не изменился: вам необходимо решать головоломки, собирать ключи, карабкаться по канатам, совершать прыжки с платформ на платформу, красться вдоль стен и дурить неповоротливых врагов. Однако в игру

было введено много новшеств. Так, например, у вас теперь появилась возможность управлять всеми тремя персонажами, а не только симпатягой Слеем. Основу успешной тактики прохождения игры составляет параллельное взаимодействие всех участников банды. Например, для того чтобы Бентли смог разработать для Мюррея схему действий в ночном клубе, Слая необходимо незаметно прокрасться внутрь и сделать ряд фотоснимков. Другой пример: пока Слай отплевывает с детективом Кармелитой, отвлекая тем самым ее внимание, Мюррей крадет очередную часть робота.





Поначалу может сложиться впечатление, что игра линейна, но это не так. Конечно, чтобы продвинуться по сюжетной линии, необходимо выполнить ряд обязательных заданий, но в остальном вы полностью вольны в своих действиях. К примеру, чтобы заработать деньги, вы можете просто крушить попадающиеся под руку объекты (вазы, скульптуры) или убивать врагов. Но это занятие для мелких хулиганов. Настоящий жулик должен промышлять воровством. Поэтому Слай способен с легкостью обчистить карманы любого охранника так, что тот даже глазом моргнуть не успеет. Подобным образом можно заполучить и различные предметы, которые затем легко сбыть на черном рынке, именуемом ThiefNet. На заработанные деньги герои могут разжиться новым оружием или полезными навыками (невидимостью, тройным прыжком, различными комбо-ударами).

Кроме денег, из противников можно вытрясти и жизни.

К слову, в отличие от оригинала, в Sly 2 герой больше не умирает от одного меткого удара вражеским венником. Теперь, чтобы отправить вас к праотцам, врагам потребуются нанести ударов пять, не меньше. Впрочем, играть вам от этого будет не легче, поскольку противники стали сильнее, умнее и коварнее. Поверьте мне, это уже не те подслеповато-глуховатые лапти, замечающие вас только тогда, когда вы уже подошли вплотную. Теперь враги обладают чутким слухом, хорошим зрением и ловкостью. Но вы ведь играете за вора, а посему всегда сможете незаметно улизнуть от неприятелей. Разработчики не поскупились на stealth-элементы: здесь вам и тихие перебежки за спинами охранников, и проникновение через лазерные решетки,

и попытки скрыться от луча прожектора, и многое другое.

Еще одним интересным моментом в игре является то, что сталкиваясь с боссами вы теперь будете на протяжении всего уровня, а не только в момент финальной битвы. Таким образом, разработчики изначально знакомят вас с вашим противником, позволяя не просто все выяснить о его личности, но и выявить слабые и сильные стороны.

Среди десятка козырей, спрятанных в рукаве Sly 2, есть один небольшой, но очень хитрый джокер. Он откликается на модное слово «интерактивность» и означает, что практически все предметы в игре можно будет уничтожать: расстреливать, топтать до полной недееспособности, кидать во врагов, использовать нестандартным образом и так далее. Можно, к примеру, взять камень и швырнуть его со всей дури в дальнюю стенку. Враг побежит на шум, а Слай, торжествуя, промчится мимо того места, с которого сорвался заинтересованный охранник.

Помимо оригинального и интересного игрового процесса Band of Thieves может похвастаться превосходным юмором. Настоящим здоровым юмором, а не идиотскими сортирными шутками. Все это в сочетании с шикарным визуальным воплощением и звуковым оформлением составляет ни больше, ни меньше, а идеальную во всех отношениях игру.

Sly 2: Band of Thieves – это свобода и разнообразие, от которых, словно от слишком чистого горного воздуха, начинает кружиться голова. Хотите выслеживать врагов с помощью шпионских гаджетов и совершать диверсии? Пожалуйста. Собираетесь планировать и совершать ограбления казино? Добро пожаловать. Хотите выполнять акробатические трюки, как в классических платформерах? Не вопрос. Впрочем, при всем этом разнообразии существует некоторая вероятность того, что игра оставит вас равнодушными. Например, если вы терпеть не можете стильных, хитрых енотов. Или если видеоиграм вы предпочитаете игру в подкидного дурака со своей соседкой бабой Ньюрой. Или если родители не дают денег на покупку PlayStation 2.

Но я почему-то уверена, что все эти напасти не имеют к вам никакого отношения.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru

«Уматурман» из города N

«Девушка Прасковья из Подмоковья...» – звучит по радио сейчас десятки раз в день. И я невольно подпеваю вслед. Думаю, не одна я.

Группа «Уматурман» за последние месяцы стала просто безумно популярной в нашей стране. И вот она презентовала свой дебютный альбом «В городе N», который в Украине представляет компания Moon Records. Именно на этой презентации мне и удалось пообщаться с создателями группы – братьями Кристовскими – Сергеем и Владимиром.

Сергей, Какой институт ты заканчивал?

Сергей:

Высшего образования нет ни у меня, ни у Вовы...

И что, даже никуда не поступал после школы?

Сергей:

Поступал, в строительный. Но только по просьбе родителей. Я не хотел туда поступать, может, поэтому и не поступил.

А чем потом занимался?

Сергей:

После школы я работал токарем, почтальоном, грузчиком на заводе шампанских вин, няней в детском саду, что-то строил. А потом стал работать диджеем. Тогда же стал заниматься музыкой. Я всегда неплохо пел. Мы брали фирменные «минусы» (инструментальная партия без вокала – прим. ред.), я делал на них русский текст и пел в местных клубах и ресторанах. Тогда же я стал писать свои первые песни. Собрал команду «Бродвей», и понеслось...

И как складывалась ваша творческая жизнь?

Мы записали альбом моих и песен моего друга, ездили по гастролям. Потом группа распалась. В то время в Нижнем (Нижний Новгород – прим. ред.) проходил рок-фестиваль, за победу в котором предоставлялось право поехать на фестиваль в Германию. Одна кантри-группа предложила сделать мои песни и выступить на нашем фестивале. За два дня у меня дома мы подготовили программу, заняли первое место и поехали в Германию. Там за 10 дней мы дали пять концертов, имевших большой успех. Я так и остался в этой

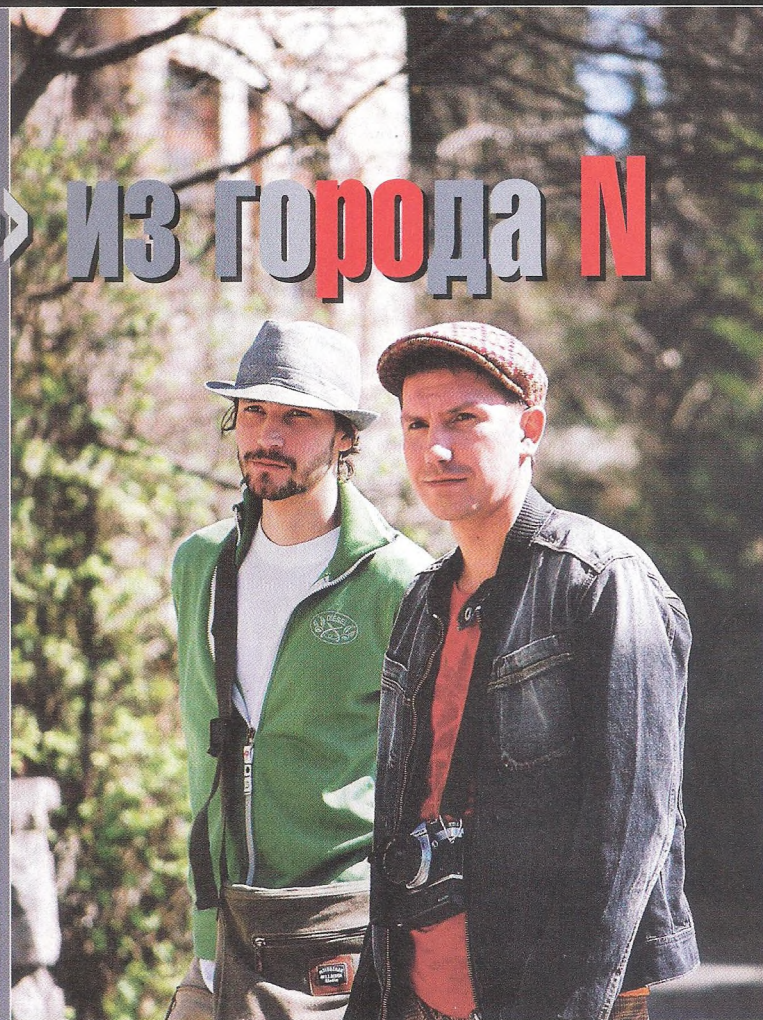
группе бас-гитаристом. Играли кантри и мои песни.

Потом решил создать свою собственную команду. Так в 1995 году появилась группа «Шервуд», ставшая очень популярной в Нижнем Новгороде. В кабаках мы пели только свои песни, а не кавера, что было очень необычно для нашего города. Мы объехали всю страну под крылом Российского союза молодежи. Потом создали Центр молодежных инициатив при департаменте образования. Объездили всю Нижегородскую область. Параллельно работали в кабаках. На жизнь зарабатывали только музыкой. У нас была своя дискотека, бар, даже телефон доверия. А потом пришел Вовик со своими песнями, и в спорах мы записали те самые 15 песен. В Нижнем пошел большой спрос, но мы так и не успели там поиграть – нас очень скоро пригласили в Москву.

Володя, а как ты начал заниматься музыкой?

Владимир:

Я всегда любил петь, и в детстве у меня был очень хороший голос. Потом голос стал ломаться, и некоторое время я вообще не пел, а хотелось. Поэтому я сознательно стал тренировать голос, «распевать» его. Тогда еще не сочинял песен. Это тоже произошло со мной путем сознательных усилий, лет семь назад. Сергей уже тогда писал песни и исполнял их публично. Я тоже решил попробовать. Для первой своей песни написал только музыку, слова сочинил Сергея. Я просто садился и сочинял. Те свои первые опыты я теперь не могу вспоминать без смеха. А потом настал момент, когда я почув-



ствовал, что у меня начало получаться. Это было здорово!

Первую свою демозапись привез в Москву еще в 1998 году. Я тогда собрал команду, которая называлась «Вид сверху». Тогда мои песни звучали совсем иначе – это было что-то панковское. Кассету с этими записями я и отправил по фирмам грамзаписи.

И как реагировали на твою музыку фирмы грамзаписи?

Владимир:

Помню, в «Гала рекордс» мои записи прослушали при мне и сразу сказали: «Парень, это полный отстой». Потом мы записали еще одну кассету с тремя песнями. Именно с ней мы стали победителями конкурса газеты «Живой звук». Даже статью с моей фотографией напечатали. Планировалось, что победитель получит возможность записать альбом в столичной студии и издать его, но помешал дефолт. Про музыку пришлось на время забыть – зарабатывать деньги этим ремеслом в то время стало совсем невозможно.

Тогда я уже начал понимать, что дело всей моей жизни – музыка – стоит на месте. Я по-

ехал в Москву и стал пытаться продавать песни. Предлагал их многим, даже малоизвестной тогда группе «Тату». Записанные под гитару, ужасного качества песни спросом не пользовались, и я принял решение, что больше не буду зарабатывать ничем, кроме музыки.

И как же ты зарабатывал? Владимир:

Мы с другом попали в бильярдный клуб «Карамболь». Я был официальным певцом под гитару, он – штатным масовиком-затейником. Я написал гимн для этого ресторана, и мне заплатили за это огромные, по тем меркам, деньги – 300 долларов. Еще мы сочинили очень смешной сценарий в стихах для открытия ресторана. Но оттуда нас уволили, а я стал играть в разных кафе, ресторанах, даже в столовой.

Летом прошлого года понял, что очень хочу петь именно свои песни. Группу собрать не смог и решил сам петь под гитару. Тогда мой брат Серега сначала предложил поиграть в две гитары. Было два концерта, и мы поняли, что нам для группы нужно «свое» звучание, после чего мы

сделали программу под клавиши. Так появился проект «Не нашего мира». Название взяли с дощечки с выжженным на ней инопланетянином и надписью «Не нашего мира», неизвестно откуда появившейся в нашем доме. Потом, поиграв по клубам и поняв, что же народу нравится, мы за одну ночь на нижегородской студии записали демо-альбом. Скопировали на обложку того самого инопланетянина с дощечки и отправили в Москву.

И тогда пришла популярность?..

Владимир:

Я давно верил, что стану знаменитым, но иногда эта вера меня покидала, и я думал, что я идиот. Я был жутким максималистом и ждал, когда же ко мне придет мировая слава.

Раньше группа называлась «Не нашего мира». Почему решили переименовать в «Уматурман»?

Владимир:

Еще в Нижнем я написал про Уму Турман шуточную песню. А потом стал вопрос о названии группы. Песня уже была, тогда же вышел фильм «Убить Билла», да и Ума Турман нам давно нравится... В общем, как говорится, это – судьба.

Ума Турман знает о существовании вашей группы?

Владимир:

Да, актриса знает. Как-то у нее брали интервью, в котором она сказала, мол, как здорово, как приятно, может быть, когда-нибудь встретимся. Сказала, что в суд подавать не будет,

пусть нищие российские музыканты живут.

Первое публичное выступление группы «Уматурман» произошло на закрытом концерте Земфиры в московском клубе. Расскажите, как это было?

Сергей:

Это случилось в день рождения Вовы, в декабре 2003 года. В качестве подарка продюсеры пригласили нас на закрытый концерт Земфиры. Там же нам сообщили, что мы сможем выйти на сцену и вместе с Земой исполнить свою песню «Прасковья». Дело в том, что Земфира услышала эту песню на своем новоселье, и она ей очень понравилась. Земфира многократно прокручивала песню всем вновь приходящим гостям и прочила ей счастливую судьбу. Поэтому она легко согласилась на совместное выступление, хотя эта затея была довольно авантюрной – до этого мы никогда не встречались с Земфирой и даже не репетировали вместе.

Владимир:

Для меня это было серьезным экзаменом, ведь, как сказал Серега, до этого мы с Земфирой никогда не виделись... Но сейчас я рад, что мы не отказались. Это было очень круто, что она спела вместе с нами... Земфира – одна из самых талантливых артисток мира. Было безумно приятно, что она вообще обратила внимание на нашу музыку.

Почему альбом называется «В городе N»? Что это за город «N»?

Сергей:

Название альбома было выбрано неслучайно. Прак-

тически все песни, кроме «Ночного Дозора», были написаны Вовой в Нижнем Новгороде.

Насколько важна для вас победа в каких-либо музыкальных конкурсах?

Сергей:

Для нас это не первоочередное. Наверное, это важно для продюсеров. Хотя, Володя наметил уже себе «Грэмми» и «Оскара»... ☺

Помнишь свои чувства во время выступления на открытии Московского кинофестиваля перед Квентином Тарантино?

Сергей:

Это было сродни очень важному экзамену. Помимо Тарантино там был весь кинорежиссерский высший свет России. В финале мероприятия Никита Михалков представил нашу группу Тарантино, после чего мы спели песню «Ума Турман». Наше выступление сопровождал прикольный видеоклип, нарезанный из кадров «Убить Билла» и фильмов отечественной киноклассики. Тарантино был весьма доволен преподнесенным сюрпризом.

А еще мы, воспользовавшись случаем, передали Уме Турман посылочку, в которой лежали наши записи и перевод песни о ней.

Когда выходишь на сцену, ты играешь?

Сергей:

Нет, я плохой актер. Я веду себя так же, как в жизни.

Как ты воспринимаешь критику в свой адрес?

Сергей:

Если она по делу, то нормально.

Есть любимый город?

Сергей:

Нижний Новгород, конечно!

А как теперь вас принимают в родном городе?

Сергей:

Уже иначе – как «звезд»!

А Киев нравится?

Сергей:

Да, красивый город. И девушки очень красивые.

Что из украинской музыки нравится?

Сергей:

«5'Nizza», «ВВ», «Океан Эльзы». Нас часто сравнивают с «5'Nizza», но мы разные.

Вы гастролируете по разным городам. Что запомнится?

Сергей:

Знаешь, в основном, лица. Ведь мы работаем для людей, и очень приятно, когда смотришь в зал и видишь радостные лица.

ФОТО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ «MOON RECORDS»

Екатерина Трушик

5БАЛІВ
журнал для студентів

CyberCats —

женский киберспорт в Украине

Не секрет, что парни составляют 95% всемирного комьюнити геймеров. Девушки же используют компьютер в основном по его пря-

мому назначению: пишут рефераты, серфят и чатаются в интернете, лишь в крайнем случае раскладывают пасьянс «Косынка». Именно поэтому так необычно видеть в компьютерном клубе представительницу слабого пола, способную составить серьезную конкуренцию male-игрокам. Такая девушка ценится на вес золота, и понаблюдать за ее играми собирается толпа фанатов. А представьте, что на очередном турнире вы вдруг увидите целую команду обворожительных девчонок, наравне соревнующихся с обычными тимами. Все чувства не передать — шок, восторг, истинно геймерский респект!.. Уже догадались, к чему я клоню? © Встречайте — киевская женская CS-команда **CyberCats**.

История «КиберКошек» уходит корнями в уже полузабытое прошлое Украины, когда слово «киберспорт» еще поч-

cybercats

ти не употреблялось, а Counter-Strike только-только стартовал свое шествие по миру. Именно тогда будущая основательница команды Анна Миу Даниляк и начала по вечерам ходить в клуб «Бункер», чтобы поиграть с друзьями, иногда участвуя в общих КС-поединках. Сначала ей это просто нравилось, но потом Counter-Strike стал неотъемлемой частью ее жизни. Хорошо, что было у кого учиться играть — там же в клубе тренировался цвет каунтерстрайкеров Киева, в том числе и команда хв (будущие GSC.Gameworld).

В какой-то момент Мяс обнаружил, что КС — это не только ценный мех разрозненная игра одиночек, а полностью сформированное движение геймеров. Уже существовали постоянные тимы, велись обсуждения, налаживались дружеские отношения лю-

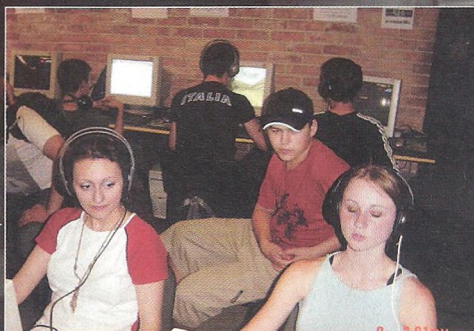
дей, для которых эта игра стала общим хобби. Фактически, отправной точкой знакомства с КС-комьюнити стал форум counter-strike.kiev.ua. По словам самой Мяс, просто невозможно передать все то, что было пережито, какие только драмы/комедии там не разыгрывались. Нельзя не упомянуть и о долгом выяснении того, чьим персонажем на самом деле является юзер Миу, выдающий себя за девушку. И как потом удивлялись казсеры — «Это действительно ОНА, и ОНА играет»!

Вот тогда в голову Мяс и пришла идея: а почему бы не сформировать команду, состоящую полностью из девушек, и сделать уровень ее мастерства достойным для противостояния мужским коллективам? Не откладывая идею в долгий ящик, Аня принялась за поиск, проявив все свои способности организато-

ра и капитана команды. Найти девушек для этой цели тогда было достаточно сложно, это сейчас в каждом клубе можно найти 1-2 заядлые игруны. Но главная проблема заключалась в том, чтобы склад характера девушки позволил ей играть в составе команды, вести тактически скоординированный бой, не паниковать в критических ситуациях. Впоследствии в телевизионном интервью CyberCats.Omega скажет, что для девушки главная проблема — это перебороть свои эмоции и оставаться хладнокровной на протяжении всей игры. Не следует забывать, что при данных требованиях девушка еще должна обладать определенным потенциалом для игры в КС.

Итак, поиски шли... Мяс опрашивала знакомых, посещала объявления в интернете, рассматривала кандидатуры. Подход был максимально серьезным — постоянный состав, максимум отдачи, жесткий график тренировок в «Матрице» (закладывала договоренность по тренировкам команды в этом клубе). И вот, весной 2002 сформировались первоначальные CyberCats. Первой находкой стала Empty, найденная по кс-борде (cs-board — сокращенное название киевского интернет-форума CS). Далее пришла КаТьба — на то время ма-а-ленькая девчонка в смешной кенгурушке. Однако внешний вид был обманчив — Катя всю игру в «Легионе» и «Драйве» на КПИ, а вместе с подру-

BgC/ We're always somewhere near to you..



WCG Львов — Когда она на кураже — это что-то! © (Альфа и КаТьба)

гой Аней (не путать с Аней Миу) они составляли грозную силу. Чуть позже добавились Виконтесса и Аэлита. Вот эти 6 человек и стали первым составом (5 игроков + 1 запасной). Первым тегом команды была выбрана комбинация k4k (коффки).

Впрочем, как гласит народная мудрость, первый блин комом. Потому команду еще ждал долгий период формирования. Мяу как полноправный монарх (уже гораздо позже CyberCats стали «демократической республикой») производила необходимые правки состава команды. Так что следующими участницами были Alfa и Tash. Первая играла со своим братом Zoomio в команде Zoom и вообще моталась по городу, выигрывая деньги в битвах с другими CS-тимами. Вторую часто видели на разных турнирах с командой TESH: она тоже шпилила в КС, правда, тогда еще на слабеньком уровне. Вот на одном из турниров Тэш и познакомилась с Альфой, сблизившись с ней впоследствии. Оказывается, обе уже давно играли в Counter-Strike, но, как это всегда бывает, жили в каких-то параллельных мирах и за эти несколько лет встретились друг с другом впервые. Дальше дело было за общими знакомыми Мяу и Тэш, однажды представивших девчонок друг другу. Самое интересное, что целью знакомства с Тэш для Мяу был лишь выход на Альфу, которую вскоре приобщили к k4k. Но увидев в Тэш потенциал хорошего игрока летом 2002-го Аня взяла в тим и ее.

Также девчонкам очень хотелось добавить Омегу, которая вообще шпилила в инете в клубе «Vault 13». Но как капитан Мяу обратилась к ней только после начала тренировок в «Матрице», когда по Киеву уже поползли слухи о супердевчонках k4k. Дело в том, что Омега производила впечатление довольно серьезной девушки, которая вряд ли согласилась бы играть с ними в команде. И когда Омега вдруг согласилась, это стало необычайно приятным сюрпризом для «Кошек».



Миу на отборах ESWC в России

Теперь в составе были Миу, Empty, КаТbKa, Tash, Alfa и Omega. Это ядро практически не изменилось до сегодняшнего дня. Лишь чуть позже Empty была заменена Комой. Просто Empty потеряла интерес к игре – ушла в учебу и работу. Ну а Кома – это, если кто не знает, сестра GSC.Yxo – еще с начала образования k4k стремилась попасть в состав, но Мяу требовала от нее одного – повысить уровень игры. Спустя некоторое время та действительно натренировалась так, что стала желанным игроком для команды.

Примерно тогда было принято официальное название команды – CyberCats. К нему еще добавились приставка BgC (Bad girls Clan) международного объединения геймерш. Это дало возможность CyberCats стать национальной командой Украины на турнире Clanbase, это же автоматически резервировало им слот на ESWC 2004 в состязании женских команд. К сожалению, участвовать в первом состязании не получилось из-за низкого качества украинского интернета, а во втором – из-за отсутствия спонсоров поездки. Да и вообще, весь прошлый год CyberCats просто облизывались – в онлайне проходило множество female-чемпионатов, ни в одном из которых «Кошкам» не позволило играть именно отсутствие хорошего канала интернета.

CyberCats постепенно прогрессировали. Девушки пришли к выводу, что фиксированная команда играет все-таки лучше, чем переменная с запасным игроком. А потому основной состав из 6 человек был уменьшен

до 5 – из команды за плохое поведение была уволена Кома. Место обитания переместилось в «Назгул» (нынче C-club №1). Были отыграны множество игр и турниров. Самым нашумевшим стал шоу-матч со сборной командой онлайн-серверов Vbios, в котором CyberCats буквально убили сильнейших игроков с детским счетом 13:3. Ух-х-х, как тогда шумело комьюнити! Кроме того, на счету «Кошек» были победы над украинскими командами, участие в WCG, шоу-матчи, поездки по Украине.

Сейчас состав CyberCats выглядит следующим образом:

- Миу. Анна Даниляк. Кланлидер, основатель и PR-менеджер команды.
- Alfa. Гаянэ Амбарцумян. Наиболее сильный игрок, разработчик тактик и техники игры CyberCats.
- Omega. Наталья Кривошеева. Наиболее опытный игрок, сочетает в себе аркадный и кемперский стили игры.
- Tash. Наталья Галдецкая. Психолог, менеджер, архивариус, юрист и адвокат «Кошек».
- КаТbKa. Екатерина Янишевская. Самый молодой игрок, стилист-визажист команды, разработчик фирменного стиля.

На сегодняшний день CyberCats не планируют покидать арену украинского киберспорта. Они оптимистичны и настроены на дальнейшие соревнования. У них есть четкое расписание тренировок, есть настрой и есть желание. У «Кошек» множество друзей и поклонников, и даже специальный российский представитель – Mind'Of'DeaD. Един-



С-клуб, лето

ственно, о чем сожалеют CyberCats, так это о том, что в Украине практически нет female-команд. Ведь с ребятами-каэссерами, которых несравнимо больше, и которые играют каждый день по 8 и более часов, чрезвычайно сложно соревноваться – девушки просто физически не могут тратить столько времени. Очень интересными были бы чисто женские турниры – это и большая зрелищность игр ☺, и больший энтузиазм в состязаниях. Но, как уже говорилось выше, сформировать крепкую женскую команду действительно сложно.

Относительно будущих планов у CyberCats тоже имеются. Вероятно, совсем скоро мы сможем лицезреть фирменную одежду команды, сделанную для участия в шоу-матчах. Кроме того, в процессе запуска находятся сразу несколько проектов. Так например, у нас может появиться новая команда, создаваемая под патронажем CyberCats для поддержки женского киберспорта в Украине. Также идет процесс поиска хорошего интернет-доступа, чтобы команда смогла выступать и на онлайн-турнирах. Планируется и участие команды в ряде российских турниров, где женский киберспорт поставлен на ступеньку выше по сравнению с Украиной.

Идей у девчонок достаточно много, вот только времени – всего лишь 24 часа в сутки... В любом случае, good luck, Кошки! Без вас украинский киберспорт был бы не таким ярким и красочным ☺.

FuDeS)Ze'kella

ASUS Autumn Cup 2004

UA QUALIFIER
ASUS
OPEN
AUTUMN 2004

KIEV, C-CLUB*METROGRAD
20-21 NOVEMBER



Engage



Команда Ukrnic.com

Этой осенью продолжилась традиция проведения украинских отборочных на сезонные ASUS Cup в России. Так, 20 – 21 ноября в C-club Metrograd прошел чемпионат ASUS Autumn Cup 2004 UA. Всего было представлено 4 номинации – Counter-Strike, Warcraft III, StarCraft и Quake 3. В каждой из них организаторы предоставили лишь один главный приз – оплаченную поездку на финал в Москву (плюс дополнительные футболочки за 2-3 место). Хотя система проведения и была достаточно жесткой (в частности, в начале шли сингловые туры), однако для участия в этом имиджевом турнире собралось достаточно большое число топовых игроков и команд Украины.

Counter-Strike

(30 команд-участников)

В списке тех, кто приехал на турнир, были наши лучшие команды, в том числе: GSC, HR, engage, Diosoft, львовские Treezz. Нельзя не отметить и присутствие китайской команды HUNTER-D, ныне занимающей 5-е место в киевском рейтинге. Судить их было сплошным удовольствием – они активно делали вид, что не понимают моих указаний, но разговаривать после смерти я все равно им не позволял ☺.

Интересные факты:

- Впервые на большом турнире довелось увидеть в действии микрофоны – несколько команд пользовались голосовой связью посредством самого CS.
- Впервые большой украинский турнир игрался по но-

вым правилам – 15 раундов за каждую сторону (ранее 12) при 1 мин. 45 сек. времени на раунд (ранее 2:30 – 3:00).
• HR опять не выиграли на юке ☹. При всем скилле команды эта карта уже становится притчей во языцех...

Итоговые результаты:

1. state21.Bigline (частичный состав харьковского pro100)
2. HR (Днепропетровск)
3. Engage (Киев)

На финал в Москву поехал полный состав pro100.Bigline (по путевке организаторов), а также днепропетровская команда DTS (по своей инициативе). DTS выступила достаточно хорошо, проиграв лишь где-то в середине турнира. А вот pro100 полностью повторила путь Diosoft на летнем турнире – харьковчане также вышли в финал виннеров, выиграв попутно у сильной команды (в этот раз у M19), а потом проиграли тем же M19 в финале лузеров, заняв в итоге 3-е место.

WarCraft III

(23 участника)

Тут обошлось без сенсаций – в отсутствие FuDeS, праздновавших день рождения своего тиммейта в Кривом Роге, тройка призовых мест распределилась между сильными киевлянами и одесситом:



Enemy

1. Fix.C-club (Киев)
2. GSC.Hot.C-club (Киев)
3. Ghost.Fox (Одесса)

Первое место Хот отдал Фиксу, так как GSC все равно спонсировала своего игрока на поездку, а вот Фикс таким образом также получил возможность поехать в Москву (уже по путевке организаторов). В России Фикс добрался до дабла, проиграл там в первом туре, а затем прошел до второго тура лузеров. Выступление Хоты было более успешным – 5-6 место (приз – \$60), хотя мы явно ожидали от него большего.

StarCraft

(16 участников)

В этой номинации продолжает лидировать Enemy. Именно ему и досталась победа, хотя турнир собрал лучших игроков со всех регионов Украины. Несколько вызывает удивление лишь отсутствие k7.Stels в списке призеров – в последнее время он всегда входил в TOP3. Места:

1. Enemy (TE) (Киев)
2. K7.Topick (Кривой Рог)
3. 3D.freshfly.GSC (Киев)

Ну а на российском финале Enemy сыграл достаточно хорошо, чтобы пробиться в дабл, но недостаточно хорошо, чтобы попасть в призеры. Итоговый результат – 8-12 место.



State21.Bigline

Quake 3

(32 участника)

Находкой ASUS Cup стал pro100.ALF. В первой же игре он обыграл одного из главных претендентов на поездку – row3r, затем уверенно прошел по виннерам до полуфинала. Остановил Альфа только его тиммейт Hipnotic. Итоговые места разыгрывались следующей тройкой – Терминатор, Гипнот и Альф. Сначала в виннерах Терминатор выиграл у Гипнота, а затем и у Альфа, добравшегося до него по лузерам. Итак:

1. vp.Terminator (Киев)
2. pro100.ALF (Харьков)
3. pro100.Hipnotic (Харьков)

К сожалению, в Москву Терминатор поехать не смог, помешала работа, ведь его номинация разыгрывалась в пятницу. А жаль – скилл «железного дровосека» позволил бы ему достойно выступить даже среди сильных русских «отцов».

Вот такой был осенний ASUS в Украине. А мы уже натягиваем теплые прогеймерские перчатки и готовимся к снежному Новому году – начинается зимний игровой сезон...

FuDeS)Zerkella



Терминатор с фан-клубом (справа Гипнот)

ЛИМОННАЯ НЕДЕЛЯ СЮРПРИЗОВ ОТ JEANS.

Для молодежи Украины неделя с 15 по 19 ноября была окрашена еще и в цвета спелых лимонов. Дело в том, что виртуальный оператор ДЖИНС решил преподнести своим абонентам целый ряд подарков. Причем все сюрпризы были объединены в один праздничный марафон, в который слились и День студента, и два миллиона абонентов и еще много радостных и приятных событий.

А лимонной эта неделя стала потому, что под крылом ДЖИНС объединено уже два лимона абонентов сети! В переводе на официальный язык это означает, что абонентская база этого виртуального оператора превысила на данный момент два миллиона человек! Уже и этой причины хватило бы, чтобы организовать настоящий праздник, – а тут еще и День студента подоспел!

В течение лимонной недели состоялось сразу несколько событий, и каждое заслуживает отдельного внимания. События эти могли быть как открытыми, то есть для всех желающих (и особенно – для абонентов ДЖИНС), так и клубными – для прессы, например. Однако все они имели общую черту – были веселыми и интересными. Судите сами: на одной из праздничных тусовок в недрах лимонной горы нужно было найти цитрус с написанными на нем цифрами номера ДЖИНС. Стоит ли объяснять, что найденный номер был одним из первых шагов на пути



к третьему миллиону абонентов! Кстати, ценный фрукт был найден одним из представителей СМИ. В награду за рвение в поисках счастливчик был награжден еще и мобильным телефоном Siemens MC 60.

А чуть ранее, в самом начале лимонной недели, ДЖИНС раскрыл свои планы – рассказал, как именно будут поздравлять украинских студентов с их праздником. Понятно, что праздновать День студента лучше в веселой и раскованной компании. И вот, чтобы хорошо провести время и поприкалываться вместе с многотысячной студенческой компанией, ДЖИНС совместно с ребятами из известной юмористической студии «Квартал 95» специально к празднику подготовили тур «День студента в ДЖИНСе». Мало того, 17 ноября каждый украинский студент имел возможность приобрести стартовый пакет ДЖИНС за половину его стоимости – да еще и получить при этом 25 гривен на разговоры.

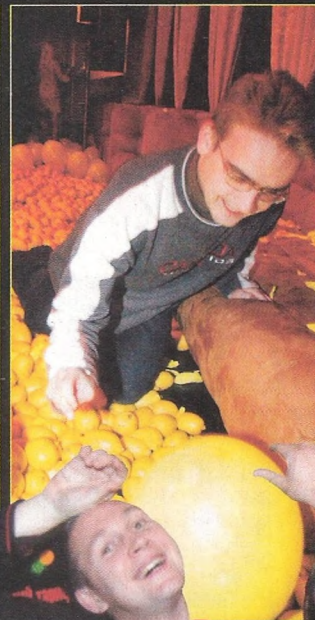
Кульминацией ДЖИНС-Недели стала вечеринка для журналистов – «Night Party», где представителям СМИ была предоставлена возможность первыми узнать об условиях нового тарифа ДЖИНС-Ночь,

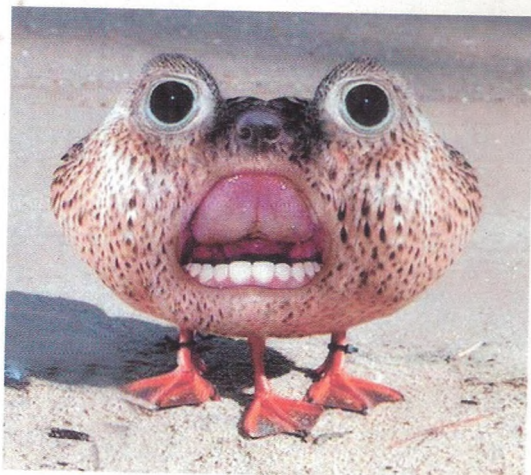
действующего с 15 ноября: 0 копеек за минуту разговоров ночью и всего 45 копеек днем на исходящие звонки между абонентами ДЖИНС. Стоимость отправки SMS-сообщения – 25 копеек. Действует этот тариф на постоянной основе.

Вот такой вариант предлагает ДЖИНС абонентам – молодым и ведущим активный образ жизни.

Как заметила представитель ДЖИНС-команды Евгения Щербец, «Тариф ДЖИНС-Ночь для тех, кто активно проводит свободное время в общении с друзьями на вечеринках и в клубах. Специально для них мы снизили стоимость минуты разговора ночью до 0 копеек. ДЖИНС всегда идет навстречу молодежи и постоянно предлагает новые услуги».

ДЖИНС-Неделя завершилась – но для ДЖИНСеров заготовлено еще немало приятных сюрпризов. Таких, к примеру, как вечеринка в формате НОН-СТОП. Но об этом чуть позже. Все подробности пока держатся в секрете ☺.





Объявление:

Протали два редакционных
коляска. Найденных зверьков
проси немедленно утопить
без уведомления редакции.

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку и копию
чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53,
г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		4	3,60	Да!		3	5,64
Да!		5	3,60	Да!		4	5,64
Да!		6	3,60	Да!		5	5,64
Да!		7/8	3,60	Да!		6	5,64
Да!		9	4,80	Да!		7/8	5,64
Да!		11	4,80	Да!		9	6,0
Да!		12	4,80	Да!			
Да!		Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»					11,0
Да!		Спецвыпуск «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Зеленые камеры ушли на запад

Как известно, чужие деньги руки жгут. Хочется их или потратить, или... В общем-то, чаще всего другие варианты в голову не приходят. То же самое касается и призов, которые мы обещали передать в цепкие руки наших креативщиков-фотографов, которые допретендовались до цифровых фотоаппаратов от компании Trust. Согласно условиям акции мы решили все же отдать камеры Trust Power 960 и Trust 962S, о чем и было объявлено в прошлом номере.

И вот потянулись к нам в редакцию гонцы со всей Украины. Первым пришел Ваван Слипченко, которому кроме ацкой геймы в подарок (в виде поощрительного приза) мы пообещали бонус. Ваван недопонял, что такое «бонус» и пришел с двумя мешками для подарков. Чтобы конкретно показать, что такое бонус, в качестве прикола бонусом стал тоже, в общем-то, мешок – мегастильный рюкзачок с символикой нашего обезбашенного журнала. А получив в нагрузку

еще и диск (а на самом деле два диска) с игрой «Тамплиеры. Крестовый поход» он решил идти до конца и взял у нас свежий номер журнала с автографами авторов. Lich оставил отпечаток своей когтистой лапой, а Pagan окропил обложку отваром горных трав и благословил Вавана по языческому ритуалу, в котором испокон веков используется мобильный телефон, две авторучки и парашют. Ваван поклонился нам в пояс и отправился домой.

Дыша ему в спину к нам ворвался человек с горящими глазами – тот самый An.J. Мимоходом с художественной выставки в институт на краю вселенной (где-то на левом берегу Киева) он заскочил, чтобы стребовать с нас полагающийся цифровой фотоаппарат. Ведь было ему знамение – пришел к нему по подписке журнал «Шпиль!» №11 за 2004 год, который огласил весть: «Быть тебе обладателем камеры Trust!». И было так. Получив в руки камеру An.J, он же Клим, он же победитель конкурса, сразу же решил ее попробовать. Так

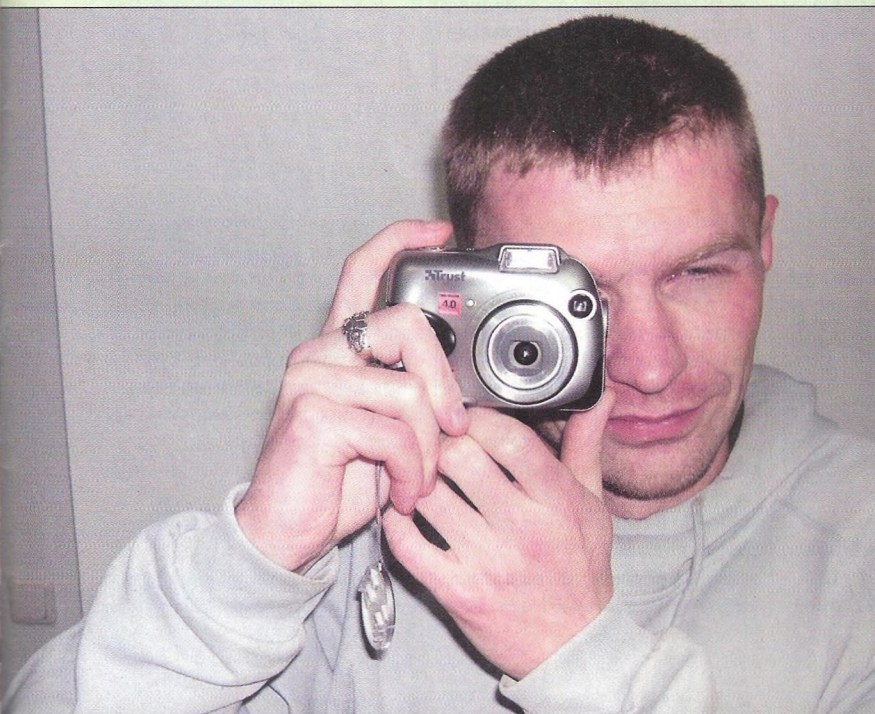
у нас вышла взаимная фотосессия. Довольный, с камерой и журналом в руках, он покинул помещение.

А на следующий день приехал к нам гонец не из далекого из города из Мурома, не из далекого села да Карачаево, а из Дрогобыча – милая женщина представилась Посланицей. На Жанну Д'Арк она была похожа мало, тем более что не на старо-французском изъяснялась, а грамотно излагала свои мысли на украинском языке. Мы по каналам ментальной связи соединились с победителем номер 3, которого зовут Семен Кирушок, он

же shok2001, и убедились в достоверности версии милой дамы. После этого Посланица получила опечатанный пакет, где, как она думала, была фотокамера. Мы утаим некоторые подробности (будем ждать писем и гостей из Дрогобыча через пару дней). И по просьбе мистера Shok2001 мы отправили ему с гонцом такой же экземпляр журнала с отпечатками, оставленными нашими авторами.

Так ушли от нас почти все призы, которые мы хотели отдать. Мы все еще ждем одного призера. Если он нас слышит, то вот сообщение для него:

Приходи! Приз ждет тебя!



Оригинальное название: Houhokeyyo Tonari no Yamada-kun

Английское название: My Neighbors the Yamadas

Формат: полнометражный фильм (1999)

Жанр: комедия с элементами повседневности

Создатели:

автор сценария - Такахата Исао;

режиссер - Такахата Исао;

композитор - Яно Акико;

студия - Studio Ghibli

Резюме: очень необычный японский мультфильм, рекомендуемый к просмотру всем, кто интересуется повседневной жизнью простых японцев

Японская семья

Даже самая некрасивая гусеница
все равно превращается
в красивую бабочку.

Вероника Острик



Прежде чем приступить к описанию My Neighbors the Yamadas, я хочу рассказать вам небольшую историю о внедрении компьютерных технологий в размеренную работу классической анимационной



студии Ghibli, на которой был создан этот мультфильм.

Итак, в далеком 1985 году никому тогда не известный Миядзак Хаяо основал фирму



Ghibli для производства своего, ставшего впоследствии шедевром японского анимационного кино, «Небесного замка Лапута». Основной целью соз-



дания собственной студии стало желание быть финансово независимым от телевизионных компаний. Однако не всё так просто, как может показаться поначалу.



Ведь ни для кого не секрет, что если затраченные на производство мультфильмов средства не вернутся после проката ленты, то студия-производитель, которая по совместительству занимается рас-



пространением мультфильма, будет вынуждена объявить себя банкротом и распустить свой штат сотрудников. Таким



образом, когда молодой Миядзак вместе со своим другом и коллегой по ремеслу Такахатой Исао зарегистрировали фирму с неоптимистическим и почти русским названием Ghibli, они тем самым подписались под негласным слоганом, который гласил: «Хорошая и прибыльная мультипликация требует кропотливой и тяжелой работы».

И вот по прошествии нескольких лет зрители сначала Японии, а потом и всего мира убедились в том, что этот слоган оправдывает себя на все сто. Однако с каждым годом



затраты на производство новых шедевров всё росли и росли. И вот на каком-то этапе в размеренную работу студии ворвались новые технологии, которые сам метр аниме Миядзак Хаяо не сильно жаловал и считал их пустой тратой времени.

Так что первым, кто применил цифру в мультфильме Heisei Ta-

nuki Gassen Pom Poko (1994), был его коллега по цеху Такахата Исао. И применил он её в самом, казалось бы, незаурядном



эпизоде, когда камера проплывает мимо книжных стеллажей, показывая зрителю полки книг и задний план немного под углом. Одним словом, ничего особенного, но если создать такую сцену руками аниматоров-фазовщиков, то это потре-



бовало бы немалой суммы денег, так как это довольно ёмкий в графическом исполнении эпизод. Вот и воспользовался тогда Исао возможностью компьютеров.

Следующим фильмом, где студия применила компьюте-





ры, в основном цифровой композинг (соединение множества слоев в одно изображение), была лента *Whisper of the Heart* (1995) режиссера Кондо Ёсифуми. Он загнал в цифру несколько виртуальных целлулоидов, на каждом из которых были изображены различные объекты (в данном случае ост-



рова). Но если бы студия использовала старый метод съемки с многоуровневыми слоями, находящимися друг над другом, да ещё на различном расстоянии (для придания объема), то большое количество целлулоидов в силу своих физических свойств (прозрачность) просто бы затемнили основной фон. Плюс ко всему, от работы кинооператора пона-



добилась уйма усилий для придания плавного движения «плывущим островам». Ведь объектов много, и надо помнить положение каждого относительно друг друга, что человеку порой не всегда удаётся.

И вот, наблюдая за всей этой новой технологией, при-



верженец кропотливого труда решается опробовать возможности компьютерной техники в своих работах. Но, дабы не загубить проект, он решает сначала задействовать компьютеры в музыкальном видео длительностью 6 минут 40 секунд – *On Your Mark*, сделан-

ное на песню дуэта Chage & Aska. Результат превзошел все ожидания, и Миядзакэ принимает решение об использовании компьютеров



в его новом произведении «Принцесса Мононоке» (1997).

Более сотни сцен были выполнены при помощи нового компьютерного отдела, в работу которого входила не только красивая раскраска задних фонов при помощи программы *Softimage Toonz*, но и 3D-анимация движения отрошков проклятого бога в программе



Softimage 3D с последующей перерисовкой в 2D при помощи программы *Toonshader*, имитирующей ручную закраску, которая была разработана совместно с сотрудниками *Softimage*. Также на «Принцессе» была отработана технология *texture mapping*, позволяющая камере скользить под нужным углом над виртуальным каркасом, где натянут тщательно детализированный (вручную) фон. В некоторых сценах сотрудники компьютерного отдела поработали и с компьютерным морфингом, здесь надо было обчитывать промежуточные этапы плавного перемещения одного нарисованного вручную кадра в другой. Одним словом, они выполнили работу фазовщиков.

Что вышло у них в результате, наверное, знает каждый из вас.

И вот пришел 1999 год, ставший для Ghibli ещё одним триумфальным годом. В этом году на большие экраны вы-



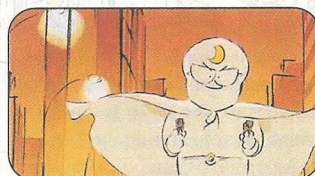
шел новый полностью цифровой сатирически-образова-

тельный мультфильм *My Neighbours the Yamadas*, основанный на однополосных комиксах художника комиксиста Исии Хисаити, публикуемых в ежедневной токийской газете «Asahi». Хочу сразу заметить, что данный мультфильм не затмил успеха «Принцессы Мононоке», хотя все предпосылки велись к этому, так как бюджет мультфильма составил 2 миллиарда йен, то есть примерно \$20 миллионов. Причём на 10 % бюджет фильма соста-



вили инвестиции компании *Buena Vista International* (подразделение «Диснея») в обмен на права мирового проката.

Изначально, когда продюсер мультфильма Тошио Сузуки (*Toshio Suzuki*) предложил сделать полнометражную экранизацию однополосной манги, фанатом которой он являлся, студия столкнулась



с проблемой целостности сценария. Выход из положения подсказал Такахата. На одном из совещаний он предложил показать полнометражку как слитые воедино короткие эпизоды из жизни типичной сред-



нестатистической японской семьи. Одним словом, зритель, который впервые столкнется с этим аниме, не будет обязан вникать во все перипетии и трудности. Всё, что ему нужно будет сделать – это просто прийти и насладиться лёгким повествованием каламбурных, и в то же время таких родных жизненных ситуаций.

Семейство Ямада – стандартная семья: муж, жена, двое де-



тей и теща. Казалось бы, что нового зритель может увидеть в их повседневной жизни? Приход и уход мужа на работу, а де-



тей – в школу, просмотр телевизора по вечерам, первая любовь, игра в бейсбол, забывание зонтиков, поиск детей в магазинах, разбор открыток на скорость под Новый Год, фотографирование на фоне первого снега, уловки жены, чтобы муж помыл посуду, борьба за пульт от телевизора, переходящая в боевую сцену... Всё это обычная рутина японской семьи. Но не стоит забывать о том, что у каждого в этой семье есть свои особенности во взаимоотношениях и поведении с окружающими его людьми.

Легкость подачи как в рисунке, который полностью выполнен при помощи технологий,



обкатанных в «Принцессе Мононоке», так и в передаче образов, говорит зрителю о том, что время, затраченное на работу сотрудниками, не было потрачено впустую. Легкие незавершенные линии, яркая акварельная заливка, намеченный штрихами фон, ненавязчивая музыка, и, что интересно, поэтические вставки классической японской поэзии Босё почти после каждого эпизода – всё это с большим интересом привлекает внимание зрителя к следующему эпизоду.



Sova



Animania NEWS



ШПЫЛЬ

Не так давно журнал Forbes опубликовал рейтинг самых богатых вымышленных персонажей. К кандидатурам, принимавшим участие в отборочном туре, были предъявлены следующие требования. Они должны были попасть в одну из вымышленных историй, демонстрируемую на большом экране, засветиться в комиксах и хотя бы один раз принять участие в компьютерной игре. После того, как претенденты прошли первый отборочный тур, журнал сопоставил кандидатуры между собой и, сравнив заработанное ими за 2003 год, сформировал список из десяти номинантов.

Первое место в списке принадлежит Микки Маусу, заработавшему \$5,8 миллиардов.



Второе место, с \$5,6 миллиардами, занял Вини-Пух, созданный английским писателем Милном. На третьем месте обосновался знаменитый Фродо Бэггинс из «Властелина колец», которого вот-вот потеснит Гарри Поттер, занявший четвертое место. На пятом, шестом и седьмом месте расположились: рыбка Немо («В поисках Немо»), Ю-Ги-Ох! и Губка Боб – Квадратные Штаны. Восьмую позицию занял борец за справедливость Человек-паук, вслед за которым стоит не менее знаменитый персонаж марвеловских комиксов Росомаха «Х-Мен». А вот покемон Пикачу сумел заработать всего лишь \$825 миллионов, чем и определил своё десятое место в хит-параде самых богатых вымышленных персонажей.

ШПЫЛЬ

Как стало известно, американское издательство Vertigo



в начале декабря 2004 года запускает свой новый киберпанковский мегапроект под названием Trigger, авторами которого должны стать писатель Джейсон Хол и художник Джон Уоткис, пообещавшие, что их проект будет выполнен в лучших традициях таких фильмов как «Бегущий по лезвию», «Особое мнение» и «Эквилибриум». Также из заявленного пресс-релиза стало известно, что действие «Триггера» будет разворачиваться в не столь отдаленном будущем, где Америкой правит концерн «Этникс», который, взяв за основу слоган «We get the bad out» («Мы искореним зло»), пообещал в короткий срок навести порядок при помощи своих сотрудников, именуемых триггерами и обладающих правом искать и карать преступников прямо на улицах мегагородов.

ШПЫЛЬ

Одна из самых известных в среде российских отаку костюмированных музыкальных групп Tsu-Nami Angel, в своё время являвшаяся пионером нового музыкального направления «cosplay music», заканчивает запись сразу двух альбомов – русского и англоязычного. Хотя традиционный косплей среди отаку является всего лишь костюмированным шоу любимых героев из аниме и консольных игр, новое направление «cosplay

music», смешало в себе косплей и исполнение песен из аниме и видеоигр.



Один из вариантов косплея по-русски

Вот что про это говорит продюсер и композитор группы «Tsu-Nami Angel» Евгений Васильев: «Костюмы трех солисток группы выдержаны в различной стилистике – от традиционных японских кимоно до футуристического киберпанка, а лица иногда скрыты специальными масками. Одним словом, на сцене они – настоящие герои аниме и могут позволить себе многое!» Сейчас группа готовится к съемкам дебютного клипа, а масштабная презентация проекта «Tsu-Nami Angel» намечена на начало декабря 2004 года. Источник: showlife.ru

ШПЫЛЬ

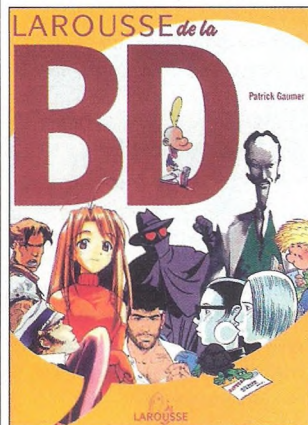
Как сообщил сайт Variety.com Вес Андерсон (Wes Anderson), работавший в своё время над Rushmore, в ближайшем будущем совместно с Revolution Studios собираются приступить к экранизации книги Роальда Дала (Roald



Dahl) «Фантастический мистер Лис». Напомню, что книга рассказывает историю лиса, узнающего о том, что его и его семью хотят убить три фермера, которые устали от недочёта цыплят. Также сайт сообщил о том, что Андерсон будет заниматься не только режиссурой, но и примет участие в написании сценария вместе со своим партнером по цеху Ноа Баумбатчем (Noah Baumbach). Также стало известно, что у Revolution Studios это будет первый совместный фильм с Андерсоном, дистрибуцией которого займётся корпорация Sony.

ШПЫЛЬ

В этом году на прилавках книжных бутиков Франции должна появиться книга Патрика Гомэ «Larousse de la BD!».



известного мировой комикс-индустрии по книгам об истории французских комиксов, именуемых во Франции «BD», а также публикациями в журнале «Le Collectionneur de BD». В новое издание книги вошли ранее не изданные материалы и комментарии различных художников комиксистов. Также новое издание пополнилось новой иконографией современных произведений, в которой была пересмотрена история комикс-индустрии Франции. Источник: www.bdselection.com

Новости подготовили:
Happyness & Sovia



Создавая мультфильм...

Куклы – это маленькие человечки, которые никогда не лгут и всегда остаются самими собой



Предисловие

Как вы помните, в прошлом номере журнала (№11 за 2004 год) я пообещал вам, что расскажу, как в студии, где снимают кукольные мультфильмы, рождается кукла для мультфильма. И данное мной слово я сдержу.

Однако в прошлой статье я раскрыл только первую половину появления персонажа и остановился на том, как готовый рисунок попал на стол к мастерам-кукольникам. И вот настал тот момент, когда я могу рассказать вам всю историю до конца.

дня. И вот, наконец, работа была завершена.

На столе стоял металлический скелет с острым штырем вместо головы. Колени и локти заменяли круглые подшипники, ладони напоминали птичьи лапы, а в середине каждой ступни было по дырке – для крепления к макету. Все это, казалось, не имело ничего общего с эскизом.

– Прекрасно, – сказал художник, оглядев каркас. – Я позову кукловода, пусть он покрутит его в руках.

Кукловод взял каркас в руки и стал крутить. Он сгибал и разгибал колени и локти. Наклонял

– Все точно по эскизу. Вот смотрите! – указывая пальцем на эскиз, произнёс мастер.

– Сделано по эскизу, а характер ушел! – произнёс художник.

– Это бывает, – согласился мастер. – На плоском рисунке одно, а в объеме – другое. Что ж, будем искать характер. Может быть, ещё чуть уменьшим нос? Вот так? – И он резким движением обрезал кончик носа. – А здесь немного изменим подбородок.

Пока исправлялась голова, каркас обтянули поролоном и передали мастеру по костюмам, которая прекрасно кро-

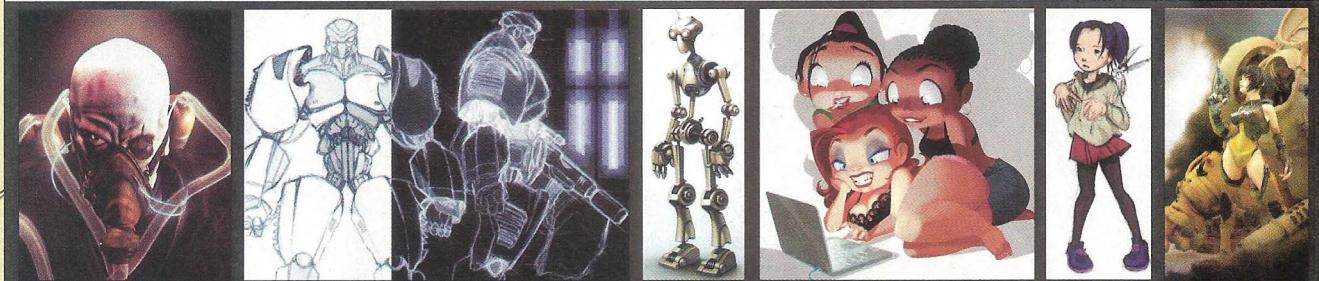
лой, она будет жить в трех измерениях макета. Она будет ходить по улицам, сделанным из фанеры. Она будет смотреться в зеркало. Словом, кукла начинает жить.

Наконец назначается первая пробная съемка.

Сначала куклу снимают во весь рост, потом до пояса в фас, правый и левый профиль. Затем еще укрупняют и снимают только лицо, меняя выражение рта, глаз, бровей.

После съемки куклу убирают с макета и ставят в шкаф.

Как она будет выглядеть на экране – это волнует всю группу.



Из виртуальности в реальность

Прошло несколько дней, прежде чем мастер приступил к работе.

Он аккуратно положил эскиз перед собой на стол, заваленный какими-то металлическими трубочками и шурупами вперемешку с подшипниками, и стал внимательно изучать его. Через какое-то время он взял в руки проволоку и кусачки, и стал делать каркас для будущей героини. Время от времени он припаивал к соединённым воедино узлам подшипники. Потом брал кусачки, откусывал ненужное, гнул и опять припаивал. Так продолжалось два

«голову» и выгибал шею. Закончив все манипуляции, он положил каркас на стол и произнёс одно слово: «Великолепно».

На следующий день кукле начали делать голову.

Мастер взял кусок дерева и стал его резать очень острым ножом, то и дело поглядывая на эскиз. Спустя какое-то время квадратная деревяшка приобрела форму головы, такой, какой она была на эскизе.

Однажды в мастерскую вошел художник. Он подошел к мастеру и долго вглядывался в почти законченную голову куклы.

– Что-то не то! – сказал он, наконец.

и шила одежду для кукол, поэтому костюм, сшитый ею за два дня, вышел гораздо лучше, чем на рисунке художника. А после куклу отдали на покраску.

Это была очень тонкая работа. С каждым движением кисти кукла становилась все красивее и красивее. Ее лицо начало приобретать матовую поверхность. Через какое-то время слабый румянец заиграл на щеках.

Вот теперь она была совсем такая, как на рисунке художника. Нет, даже лучше. В тысячу раз лучше! Там, на рисунке, она была неподвижна, а сейчас, став кук-

Через три дня режиссер, художник, оператор, кукловоды и мастера, делавшие куклу, собираются в малом просмотровом зале.

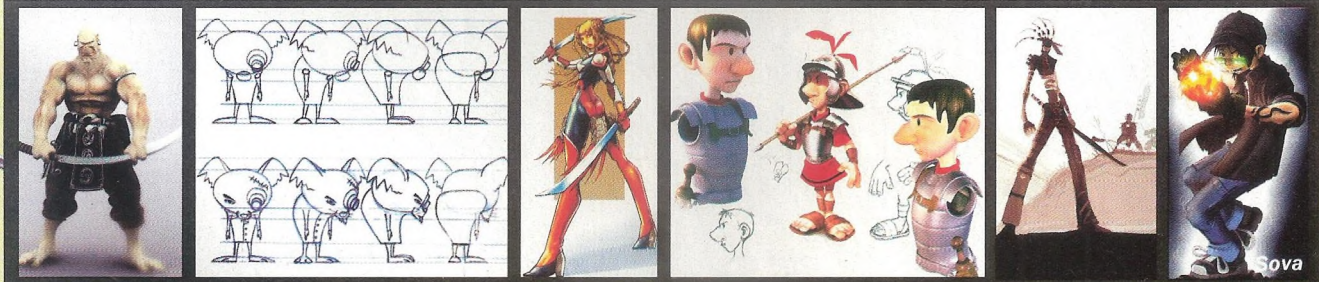
Гаснет свет... и вот... кукла на экране. Сначала она смотрит прямо перед собой, затем поворачивается вправо, влево. Улыбается, грустит, чего-то пугается.

– Ну что ж, – говорит режиссер, – кукла родилась.

Теперь ее можно снимать.

P.S.

Вот так окончательно родилась будущая героиня мультфильма. Ну а я хочу пожелать вам хорошего Нового года и веселых праздников.



AXLE FX5700

В нашей стране популярность видеокарт на основе чипов nVidia обусловлена не только их доступностью, но еще и широко практикуемым разгоном. Ведь этот производитель не урезает функциональность своих «не ULTRA» чипов, ограничивая лишь их номинальные частоты.

Для своего чипсета производитель заявил повышенную эффективность обработки графических инструкций программного кода, качественный и быстрый процесс рендеринга, а также повышение качества прорисовки 2D-изображения. Хотя, как показывают тесты, именно последнее немного портит в общем-то хорошее впечатление от этой видеокарты. Производительности прорисовки трехмерных сцен – хоть ее и нельзя назвать повышенной – все же вполне достаточно для запуска всех хорошо известных игр.

Благодаря функции sRGB и DVI-выходу данная видеокарта может идеально взаимодействовать с современными TFT-дисплеями.

Кулер на плате работает достаточно тихо. В его задачи входит лишь охлаждение графического процессора – память не имеет дополнительного теплоотвода.

Результат тестирования:

- Aquamark 3 (4x FSaF, 32 бит, 1024x768) – 23,0 фп./с.
- 3D Mark 03 (32 бит, 1280x1024) – 2203
- Serious Sam SE (Extreme, 32 бит, 1280x1024) – 88,9 фп./с.
- Spec View Perf 7.0 (сумма, 32 бит, 1280x1024) – 175,7 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1280x1024) – 52,0 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1600x1200) – 29,1 фп./с.

Итог:

- GPU – Nvidia Geforce FX 5700
- Видеопамять – 128 Мб DDR-SDRAM
- Шина памяти – 128 бит
- Частота ядра – 425 МГц
- Частота памяти – 250 (500 эффективная) МГц
- Время доступа чипов памяти – 4 нс
- Выходы – VGA, sVideo, DVI

Привлекательное по цене решение среднего уровня с возможностями для оверклокингвого творчества.

Цена : 125 у.е.

- Функциональность: 7.0
- Комплектация: 5.0
- Качество: 7.0
- Производительность: 5.0
- **Общий итог: 6**

Плюсы:

- + невысокая стоимость
- + тихое охлаждение

Минусы:

- скромная комплектация
- скромный внешний вид

**ASUS V9570 TD FX5700**

Мы не зря расположили эту видеокарту рядом с AXLE FX5700. Несмотря на различный объем памяти, обе карты технологически являются вариантами референсного дизайна – разводка печатной платы и расположение на ней компонентов в обоих видеокартах одинаково. Но на этом сходство, собственно, и заканчивается.

V9570 – имиджевый продукт. Упаковка, комплектация, качество компонентов и оригинальная система охлаждения заслуживают всяческих похвал. Даже цвет печатной платы и окраска радиатора «под медь» позволяют хозяину видеокарты с гордостью демонстрировать внутренности своего ПК. Кроме того,

эта карточка по результатам тестов немного быстрее своих конкурентов и имеет больший потенциал для оверклокингвого творчества. Если в предыдущей карте видеопамять работала на пределе возможностей, то на V9570 установленная DDR память от Samsung с временем доступа 3,3 нс, т.е. ее эффективную частоту можно довести до 600 МГц. Правда, память и здесь не имеет дополнительного теплоотвода, поэтому экстремальным оверклокерам скорее всего придется поработать и над этим ☺.

В комплектацию входят три большие игры – Black Hawk Down,

Battle Engine Aquila, Gun Metal и еще один диск с коллекцией из шести игр. Кроме того, в комплект входит полный набор фирменного софта, из которого хочется выделить GameFace, VideoSecurity II и ASUS Tweaker.

Результат тестирования:

- Aquamark 3 (4x FSaF, 32 бит, 1024x768) – 25,3 фп./с.
- 3D Mark 03 (32 бит, 1280x1024) – 2203
- Serious Sam SE (Extreme, 32 бит, 1280x1024) – 91,2 фп./с.
- Spec View Perf 7.0 (сумма, 32 бит, 1280x1024) – 181,6 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1280x1024) – 52,9 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1600x1200) – 30,3 фп./с.

Итог:

- GPU – Nvidia Geforce FX 5700
- Видеопамять – 128 Мб DDR-SDRAM
- Шина памяти – 128 бит
- Частота ядра – 425 МГц
- Частота памяти – 250 (500 эффективная) МГц
- Время доступа чипов памяти – 3,3 нс
- Выходы – VGA, sVideo, DVI

Производительный, сбалансированный по всем параметрам продукт среднего уровня с богатыми возможностями для оверклокинга

Цена : 165 у.е.

- Функциональность: 8.0
- Комплектация: 9.0
- Качество: 8.0
- Производительность: 6.0
- **Общий итог: 7,75**

Плюсы:

- + производительность и потенциал для разгона
- + очень тихое охлаждение
- + богатая комплектация
- + стильный внешний вид

Минусы:

- не выявлены



HIS Excalibur 9600XT VIVO edition

Толково доработанным вариантом референсного дизайна является и следующая видеокарта – HIS Excalibur Radeon 9600XT VIVO edition. Дизайн печатной платы и компоновка дополнительных элементов на плате полностью аналогичны дизайну референсной платы от ATI. Сохранен и характерный для ATI красный цвет печатной платы. Отличие от референса – добротная система охлаждения как GPU, так и памяти, позволяющая «поэкспериментировать». Этому так же способствует то, что микросхемы памяти производства Hynix выполнены в BGA-упаковке. Время выборки чипов памяти – 3,3 нс, что соответствует частоте работы 300 МГц (600 МГц). Правда, память и так функционирует на несколько повышенной частоте – 325 МГц (650 МГц эффективная). Частота работы GPU соответствует спецификации и составляет 500 МГц.

То, что компания-изготовитель из «среднего» по нынешним временам чипа постаралась сделать достаточно привлекательный для геймеров продукт, подтверждается еще тем, что кулер имеет красивую голубую подсветку. Смотрится весьма стильно.

Этот вариант карты – VIVO edition – обладает и функциями VIVO (видеовход, видеовыход) и оснащена NTSC/PAL-декодером. Это же влияет и на комплектацию. В ее состав добавлен универсаль-

ный переходник для видеисточников sVideo и «тюльпан».

Результат тестирования:

- Aquamark 3 (4x FSaF, 32 бит, 1024x768) – 33,4 фп./с.
- 3D Mark 03 (32 бит, 1280x1024) – 3114
- Serious Sam SE (Extreme, 32 бит, 1280x1024) – 139,4 фп./с.
- Spec View Perf 7.0 (сумма, 32 бит, 1280x1024) – 218,4 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1280x1024) – 83,3 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1600x1200) – 54,5 фп./с.

Итог:

- GPU – ATI Radeon 9600 XT
- Видеопамять – 128 Мб DDR-SDRAM

- Шина памяти – 128 бит
- Частота ядра – 500 МГц
- Частота памяти – 325 (650 эффективная) МГц
- Время доступа чипов памяти – 3,3 нс
- Входы/Выходы – VIVO sVideo + тюльпан, VGA, DVI

Сбалансированный и многофункциональный продукт уровня «выше среднего» с претензией на имиджевость

Цена: 200 у.е.

- Функциональность: 9.0
- Комплектация: 7.0
- Качество: 8.0
- Производительность: 7.0
- Общий итог: 8,25**

Плюсы:

- + производительность
- + тихое и эффективное охлаждение
- + эффектный внешний вид
- Минусы:**
- нет потенциала для разгона памяти

Connect 3D 9550

Если выбор Hi-End решений на рынке достаточно велик, то выбор для тех, кому не хочется тратить крупную сумму на приобретение самого нового видеоакселератора, значительно более скромнен. Как правило, такая ситуация характерна для систем начального уровня, в которых, тем не менее, все-таки хочется видеть удачное сочетание цены и качества.

Radeon 9550 – на сегодняшний день, наверное, самый заметный альтернативный вариант дорогим решениям, предназначенный для применения именно в системах начального уровня.

Стандартная частота ядра Radeon 9550 на этой карте составляет 270 МГц, однако мы ее поднимали и до 400 МГц. Это, конечно, немного экстрим, а на 350 МГц все тесты работали без проблем и система была вполне устойчивой. А вот память DDR объемом 128 Мб, с 128-битной шиной, работает на частоте 400 МГц, что для нее является максимумом.

Поскольку GPU работает на скромных частотах, компания-разработчик сочла возможным при-

менить пассивную систему охлаждения.

Конечно, любителям разгона придется позаботиться о применении более производительного решения.

Видеокарта снабжена интерфейсными разъемами VGA, DVI-I и видеовыходом (S-Video).

Результат тестирования:

- Aquamark 3 (4x FSaF, 32 бит, 1024x768) – 18,4 фп./с.
- 3D Mark 03 (32 бит, 1280x1024) – 1481
- Serious Sam SE (Extreme, 32 бит, 1280x1024) – 63,4 фп./с.

- Spec View Perf 7.0 (сумма, 32 бит, 1280x1024) – 98,1 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1280x1024) – 49,3 фп./с.
- UT 2003 (4x FSAA, 32 бит, 1600x1200) – 22,5 фп./с.

Итог:

- GPU – ATI Radeon 9550
- Видеопамять – 128 Мб DDR-SDRAM
- Шина памяти – 128 бит
- Частота ядра – 270 МГц
- Частота памяти – 200 (400 эффективная) МГц

- Время доступа чипов памяти – 5 нс
- Выходы – VGA, sVideo, DVI

Достаточное решение для нешутерных игроков, способное продемонстрировать красоты DirectX 9

Цена: 75 у.е.

- Функциональность: 7.0
- Комплектация: 5.0
- Качество: 7.0
- Производительность: 4.0
- Общий итог: 5,75**

Плюсы:

- + невысокая стоимость
- + бесшумное охлаждение
- + разгонный потенциал GPU
- Минусы:**
- скромная комплектация
- скромная производительность

2+2 КОЛОНКИ (сабвуфер в уме) = система!

Если вы собираетесь купить себе комплект колонок, чтобы на компе не только играть, но и музыку слушать, кино смотреть и танцы танцевать, то вам стоит почитать наш обзор самых популярных систем и разобраться, что к чему. Итак, нами были выбраны пять аудиосистем формата 5.1 в диапазоне цен от \$50 до \$110, которые сейчас доступны в магазинах по всей стране.

4U A-100-5.1

Цена - \$110

Эта симпатичная система от 4U состоит из сабвуфера и пяти сателлитов. Сабвуфер заключен в деревянный корпус с низкочастотным динами-

ком диаметром 6,5 дюйма, фазоинвертором и кнопками регулирования уровня громкости и

Комплект поставки:

- 5 сателлитов в деревянном корпусе;
- 1 сабвуфер в деревянном корпусе;
- 3 переходника – «мини-джек»/2xRCA;
- 3 аудиокабеля 2xRCA/2xRCA;
- 5 кабелей для колонок;
- 1 пульт дистанционного управления;
- 2 элемента питания для пульта ДУ;
- 4 настенных крепления;
- инструкция по установке и эксплуатации.

мощности сабвуфера на передней панели. На задней панели сабвуфера можно найти (если поискать) пружинные разъемы для подключения сателлитов и RCA-разъемы для подключения к источнику сигнала (отдельный вход для стерео- и 5.1-сигнала). Оставшиеся динамики – это четыре двухполосных сателлита с широкополосным динамиком диаметром 3 дюйма и твитером диаметром 1 дюйм, а также один широкополосный центральный сателлит, который состоит из двух динамиков диаметром 3 дюйма.

На пульте ДУ расположена куча кнопок:

- MUTE (выключение звука);
- RESET (возвращение системы к изначальным заводским установкам);
- REAR +/- (регулирование уровня громкости тыловых сателлитов);
- BASS +/- (регулирование уровня низких частот фронтальных сателлитов);
- TREBLE +/- (регулирование уровня высоких частот фронтальных сателлитов);

- CENTER +/- (регулирование уровня громкости центрального сателлита);
- S.BASS +/- (регулирование мощности сабвуфера);
- VOLUME +/- (регулирование уровня громкости всей системы);
- 5.1 (включение шестиканального 5.1-режима);
- 2.1 (включение стерео-/2.1-режима).

По качеству звучания (и по цене тоже) данная система ничем особенным не отличается от аналогичных продуктов других производителей – добротное (для среднего класса) звучание как сабвуфера, так и сателлитов за счет использования твитеров.

Вообще, можно предположить, что при выборе подобной системы одним из определяющих факторов будет дизайн продукта, а представленная система выглядит довольно стильно. Так что в



целом ставим ей оценку 10 по нашей 12-балльной шкале.

CJC 525

Цена - \$55

Сабвуфер системы от CJC состоит из деревянного кор-



пуга серебристого цвета с фазоинвертором на левой панели. На передней панели крепится защитная крышка с матерчатым покрытием, которая обычно служит для защиты динамика, но в данном случае она нужна лишь для гармоничного сочетания с сателлитами (динамик наглухо закрыт внутри корпуса). Здесь же, на передней панели, находятся индикатор питания и регуляторы общей громкости, а также громкости тыловых колонок, центральной колонки, интенсивности баса и переключений между режимами 5.1 и 2.1.

Сателлиты – одинаковые, в пластмассовых серебристых корпусах, и каждый из них оснащен одним широкополосным динамиком, который

Комплект поставки:

- 5 сателлитов;
- 1 сабвуфер в деревянном корпусе;
- 3 аудиокабеля «мини-джек»/2xRCA;
- 5 аудиокабелей для подключения сателлитов;
- инструкция по установке и эксплуатации.



закрит спереди такой же матерчатой панелью, как и сабвуфер. Сателлиты при желании можно прилепить и к стене.

Результаты тестирования не слишком отличаются от показателей «старшего брата» – более продвинутого комплекта той же компании

Комплект поставки:

- 5 сателлитов в деревянном корпусе;
- 1 сабвуфер в деревянном корпусе;
- 3 аудиокабеля «мини-джек»/2xRCA;
- 5 аудиокабелей для подключения сателлитов;
- инструкция по установке и эксплуатации.



о котором речь пойдет дальше. По качеству звучания сателлиты немного уступают: у системы 525 менее мощный сабвуфер (12 Вт против 15 Вт), но зато более привлекательная цена.

В итоге мы имеем недорогую 5.1-систему начального уровня для домашнего использования, за которую можно поставить смелые

8 баллов из 12-ти.



CJC 690

Цена – \$90

Корпус более мощной системы 690 выполнен из ламинированного МДФ – это такая псевдодеревянная

штука.

Боковые панели стилизованы под дерево, а оставшаяся часть корпуса покрыта черной пленкой. Корпус сателлитов закрыт. На лицевой панели находится съемная сетка, под которой размещены среднечастотный динамик и твитер.

Качество сборки не вызывает особых нареканий, хотя подбор компонентов оставляет желать лучшего. Конструктивное выполнение сабвуфера, на мой взгляд, является не очень удачным. Низкочастотный динамик находится внутри закрытого корпуса, и единственным местом, откуда может выходить звук, является порт фазоинвертора, который размещен на передней панели, из-за чего басы обычно звучат глухо.

На передней панели сабвуфера также находятся все органы управления: регулятор громкости фронтальной пары, регулятор громкости центрального канала, общий регулятор громкости, регулятор уровня баса, а также переключатель, позволяющий

выбрать режим работы в зависимости от типа входящего сигнала – 5.1/стерео. На задней панели сабвуфера находится стандартный набор пружинных клемм для подключения сателлитов, аналоговые аудиовходы и переключатель питания.

Поскольку у данного комплекта пульт ДУ отсутствует, то сабвуфер, скорее всего, придется ставить на столе, в противном случае регулирование звука и включение/выключение просто задолбает.

Во время тестов выяснилось, что предположения по поводу сабвуфера оправдались. Звук, издаваемый этим устройством, оказался весьма сжатым и глухим, при этом качество звучания сателлитов было довольно неплохим, хотя диапазон охватываемых частот назвать широким нельзя.

Выпадения среднечастотного диапазона можно определить на слух, не применяя никаких измерительных при-

боров. Данный комплект вряд ли можно считать музыкальным, хотя и при просмотре фильмов эти погрешности становятся не столь заметными.

А теперь надо сказать пару слов о целесообразности приобретения такой системы. Цена кажется, учитывая качество звучания, слегка завышенной, однако при условии ее снижения до \$60–\$70 эта система может стать вполне удачной покупкой.

Оценка – 9 баллов из 12, и наше почтение за сателлиты.

Creative Inspire P580

Цена – \$65

Сабвуфер системы, как обычно, совмещен с усилителем, заключен в деревянный корпус черного цвета с излучателем на передней панели (закрыт мягкой тка-

нью) и фазоинвертором на правой.

Сателлиты – одинаковые, в черных пластмассовых корпусах, а излучатели спереди закрыты декоративными матерчатými панелями. Сателлиты имеют неотключаемые кабели с разъемами RCA: передние и центральный – 2 м, задние – 4 м. Размещаются сателлиты либо на горизонтальной поверхности, либо вешаются на стену. Для задних сателлитов отдельно можно приобрести стойки-стержни высотой около метра, чтобы удобно расставить колонки выше уровня плинтуса.

Пульт дистанционного управления – проводной аналоговый, с кабелем длиной 2 м, что не есть гуд. На ДУ имеется регулятор громкости с выключателем, регулятор интенсивности баса и разъем «мини-джек» для наушников. При вставленном штекере наушников динамики отключаются, и вот это уже есть

гуд. Так что провод, приделанный к ДУ, себя кое-чем оправдывает.

Усилитель, как обычно, имеет три входных двухканальных аналоговых разъема, обеспечивающих систему шестью независимыми аналоговыми сигналами. Кабель для подключения к источнику звука – традиционный, длиной 2 м, с тремя разъемами «мини-джек» на каждом конце.

При тестировании P580 оказалась просто хорошей и удобной системой стандарта 5.1. Ничего неожиданного – приятный мягкий звук, характерный для недорогих систем этого класса.

Выкрутив, как обычно, регулятор уровня басов на максимум, я попытался заставить сабвуфер системы хрипеть, но он с честью выдержал это испытание. Правда, что-то начало дребезжать в недрах рабочего стола. Установить, что именно дребезжало, так и не удалось (есть некоторые подозрения, но они выходят за рамки этого обзора). Так что повода придираться к сабвуферам не нашлось.

Итог – смелые 10 баллов из 12 и респект сабвуферу.

Creative Inspire T5400

Цена – \$85

На первый взгляд T5400 напоминает уменьшенную версию (5.1) более дорогой и продвинутой системы 7.1 от Creative – T7700. Дизайн и многие функции у них схожи, однако есть и отличия. Возьмем сабвуфер: его внешний вид такой же, как и у 7700 (с динамиком на одной стороне и фазоинвертором на другой), а это вводит в заблуждение. Ведь несмотря на то, что сабвуфер 5400 использует внешний трансформатор, он имеет меньшие размеры – диаметр динамика составляет 13 см. Так что не ожидайте идентичных характеристик.

А вот сателлиты здесь те же, что и у 7700: двухполосные фронтальные колонки (левая, центральная и правая) и тыловые с одним широкополосным динамиком. Поэтому для получения дополнительной информации обратитесь к описанию T7700. Набор выглядит так, как и 7700: скромный дизайн не особо впечатляет, но, в принципе, он вполне удовлетворителен для массового рынка.

Управление также работает аналогично 7700 – маленькая коробочка с ДУ на конце провода. На коробочке размещаются регуляторы управления громкостью, низкими частотами и 3,5-миллиметровое гнездо для наушников, а вот линейного

Комплект поставки:

- 3 колонки, крепящиеся на стену, с кабелями длиной 2 м;
- 2 колонки, крепящиеся на стену, с кабелями длиной 4 м;
- 1 сабвуфер в деревянном корпусе;
- 1 проводной пульт ДУ с функцией включения/выключения, настройками громкости и басов и разъемом для наушников;
- 1 тройной аудиокабель «стерео-стерео»;
- 1 сетевой адаптер;
- инструкция по установке и эксплуатации.

Дополнительно система может комплектоваться двумя подставками-стержнями для тыловых сателлитов и проводным пультом Audio Pod с разъемом M-PORT.



Комплект поставки:

- 1 центральная двухполосная колонка с кабелем длиной 2 м;
- 2 передние двухполосные колонки с кабелями длиной 2 м;
- 2 задние колонки;
- 1 сабвуфер;

- 1 проводной пульт ДУ;
- 5 съемных металлических подставок для колонок с крепежом;
- 5 съемных декоративных решеток для колонок;
- 2 кабеля для колонок длиной 5 м;
- 1 тройной аудиокабель «стерео-стерео»;
- 1 сетевой адаптер;
- инструкция по установке и эксплуатации;
- гарантийный талон и инструкция по технической поддержке.

входа и M-Port, как у 7700, здесь нет. Однако система все же предлагает линейный вход – на задней части сабвуфера рядом с другими входами. Здесь все просто: три гнезда диаметром 3,5 мм обеспечивают стандартные шесть каналов. В комплект поставки входит кабель для подключения акустики к звуковой карте.

С теми же спутниками, что и у 7700, система 5400 дает идентичные результаты: частотная характеристика аналогична 7700 (помимо рассредоточения, связанного с моделью),

а различие в низких частотах обусловлено разными сабвуферами. В целом же результаты для системы за такую цену просто замечательные!

Что касается воспроизведения, то T5400 прекрасно себя показала в фильмах DVD, даже в самых «громких» картинах со взрывами и крушениями. Если вы не будете удаляться от колонок, то даже не почувствуете, что используете «маленькую» систему. Так что любители боевиков не будут разочаро-

ваны. «Тихие» звуки (например, шелест листьев, журчание ручья) тоже прекрасно воспроизводятся.

Что касается проигрывания музыки, были показаны очень хорошие результаты, особенно если принять во внимание цену системы. Сабвуфер с музыкой работает несколько хуже, чем аналог подороже, но за такую цену этого более чем достаточно. Если вы хотите совместить цену и качество, то лучше T5400, вам не найти.

Итог – честные 11 баллов из 12 возможных. Наш выбор!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОТЕСТИРОВАННЫХ СИСТЕМ

	4U A-100-5.1	CJC-525	CJC-690	Creative Inspire P580	Creative Inspire T5400
Мощность усиления сабвуфера	45 Вт	12 Вт	15 Вт	17 Вт	22 Вт
Мощность усиления спутников	5x16 Вт	5x3 Вт	5x3 Вт	5x6 Вт	4x8 Вт
Частотный диапазон	40 Гц – 20 кГц	20 Гц – 20 кГц	20 Гц – 20 кГц	40 Гц – 20 кГц	40 Гц – 20 кГц
Размер спутников	96 мм x 162 мм x 121 мм	150 мм x 70 мм x 110 мм	115 мм x 120 мм x 180 мм	95 мм x 140 мм x 75 мм	95 мм x 197 мм x 95 мм
Размер сабвуфера	200 мм x 372 мм x 365 мм	235 мм x 165 мм x 250 мм	270 мм x 175 мм x 305 мм	240 мм x 285 мм x 180 мм	170 мм x 285 мм x 240 мм
Размер центрального спутника	209 мм x 100 мм x 115 мм	–	–	–	–

Представленное в обзоре оборудование предоставлено компаниями "Диавест" (www.diawest.ua) и K-Trade (www.k-trade.ua)

GG*

*gg — это не «гы-гы», а «good game»

Вслед вышедшему специальному выпуску, посвященному WarCraft III – тактикам, стратегиям, истории игры, хитростям и киберспортивным аспектам этой геймы, – мы решили опубликовать что-то вроде «из невошедшего». Заканчивая номер, мы обнаружили еще пару прикольных текстов, которыми хочется поделиться с нашими читателями. А если тема вас заинтересовала, и вы ищите большего – вперед, за спецвыпуском! Он уже в киосках.

Прикол №1

Когда вы начинаете игру в и-нете, попробуйте приколоться: чаще всего это проходит. После того, как вы начнете строить алтарь и ферму, поставите на изготовление еще двух золотодобытчиков в мейне, можно написать следующую фразу: «You are making altar and a farm? Heh! Very interesting...»

Прикол в том, что с постройкой алтаря и фермы начинают все расы, и неудивительно, что вы точно угадаете действия соперника. Если соперник новичок или не имеет чувства юмора, то мораль его будет подсажена: он подумает, что вы мапхакер и может либо выйти из игры (ваша победа), либо играть, зная, что он проиграет (а кто знает?). Если же чувство юмора у него есть, то он просто посмеется вместе с вами.

Прикол №2

Заводим на базу к врагу невидимого юнита – это может быть кто угодно. Шейд нежити, например. Как только вы оказываетесь там – начинаем рассказывать, что он делает (не забывая при этом действовать по своему заранее намеченному плану). Противник, если он новичок, опять же начнет подозревать вас в чистоте или еще в чем-ни-



будь. В таком случае мораль его снова будет посажена.

Прикол №3

Поговорка:

Баланс в WarCraft – это как светлое будущее для коммуниста.

Прикол №4

Идет игра орка против хумана. У орка 3 экспа, полная армия и Бист Мастер 8-го левела. Хуман, не особо понимая, что происходит, приходит небольшой группой войск на одну из баз к орку и пытается ломать здания.

Орк понимает, что бежать и спасать базу ему лень, взвалочку идет на базу (единственную) к хуману. Хуман, думая, что победа у него в кармане (наивный!), пишет:

– gg, – типа, «Молодец!

Сильно играл!»

В это время к нему на базу приходит орава орков... Хуман дописывает:

– to me...

Прикол №5

Играют нежить против эльфа. Нежить грубо выносит эльфа, добывая его базу.

Эльф заводит беседу:

– Привет!

– (ну, ладно...) Привет.

– Ты клево играешь!

– (просто ты плохо!) Спасибо.

– Слышал про последний баг с открытием карты?

– (начинается) Нет!!! А что это???

– Так: просто нажимаешь на пару клавиш, и вся карта открывается!

– (ну надо же, какая неожиданность) Ничего себе!!! Скажи мне, пожалуйста!! А это работает в мультиплеере?

– Еще как!!! Ладно, скажу: жми Alt+q+q (клавиши быстрого выхода из игры)

– (вот такой я недоверчивый) Погоди 5 сек! Попробую! Надо проверить...

(через 10 секунд) Ты – гадкий обманщик. Не работает! Все, я тебя убиваю!

– Не может этого быть, чтоб не работало! Вот, смотри!

И он вылетел из игры...

Прикол №6

Народная мудрость

Выигрывает не тот, у кого всего много, а тот, у кого хватает.

А теперь все по магазинам – покупать специальный выпуск про WarCraft III!

К слову, совсем скоро выходит следующий специальный выпуск, посвященный прохождению популярных игр, приколам, советам по ним и чит-кодам. Ждите!

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 12 (37), грудень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературні редактори
А. Гриневич, Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 7.12.2004.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зак. №04-4596

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» (м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Сильвер.Ком	2
Джинс	3, 7
ZyXEL	5
Ingress	6
Юнотек	11
Поинт Ком	17
IP Telecom	21

MOBILEMANIA.ua

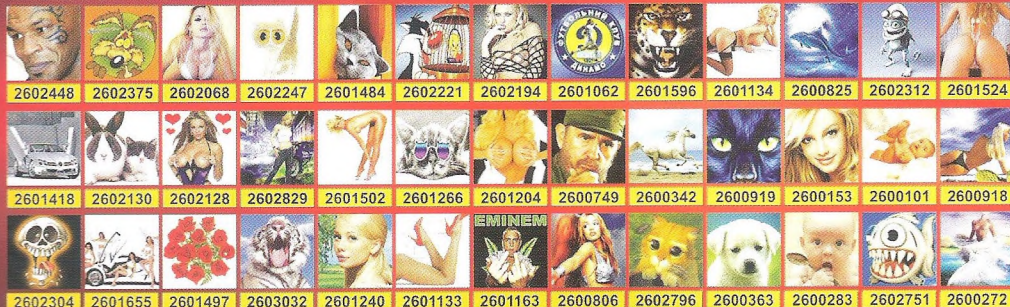
Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, M60, A60, S60, M65, C65, CX65, CF62, SX1; LG G5400, G700, G7100; Samsung C100, C110, X100, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; SonyEricsson T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C300, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, G87.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Abba	Happy New Year	2500219	Mission Impossible	2500203	Мобильник	2500200	Мистер Кредо	Медляк	2500333
Aventura	Obsession	2500933	New Year	2500218	Никого не жалко	2500350	Меладзе и ВИА Гра		
Benny Benassi	Satisfaction	2500162	Narcotic Thrust	I Like It	Привет Морриконе	2500351	Притяжения больше нет	2500444	
Bomfunk MC	Freestyler	2500017	PPK	Resurrection	«В гостях у сказки»	2500829	М.Круг	Владимирский централ	2500042
Britney Spears	Toxic	2500400	Panjabi Mc	Jogi	«В мире животных»	2500349	Мурка		2500036
Danzel	You Are All Of That	2500904	O-Zone	Despre Time	Глюкоза	2500381	Несчастный Случай		
Despina Vandi	Come along now	2500588		De Ce Plang	Зацепин и Кадышева	2500851	Генералы Песчаных Карьеров	2500352	
D12	My Band	2500515	Rammstein	Amerika	Гимн України	2500236	Руслана	Дики Танци	2500500
Eagles	Hotel California	2500270	Royal Gigosol	California Dreaming	Дима Билан	2500955	Сергея	Черный Бумер	2500537
Europe	The final countdown	2500025	Skooter	Shake That	«Джентльмены удачи»	2500403	Сердючка	Тук, тук, тук	2500912
Evanescence	Bring Me To Life	2500105	Tito and Tarantula	After dark	Ирина Билыч	2500932	Сиртаки		2500013
Jingle Bells		2500220	The Prodigy	Girl	Ирина Дубцова	2500640	Уматурман	Прасковья	2500830
KAZANTIP 2004		2500847	Tarkan	Dudu	Ираклий Пирцхалава	2500950		Ночной Дозор	2500815
			Triplex	Служебный роман	Лондон-Париж	2500925		Проститесь	2500934
			«7-40»	Еврейский танец	Корнелик	2500328	Чай вдвоем	День рождения	2500813
			«Бригада»	Триplex	Корни	2500641	«Шерлок Холмс»		2500401
			«БРИБУМЕР»	Из сериала	Крестный отец	2500357	Гимн UEFA (Ole-Ole!)		2500032
					Криминальное Чтиво	2500026	«Shrek»		2500911

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон, анімаційну чи кольорову заставку?

Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити налаштування WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС - дзвонити 111, абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам AceBase - дзвонити 1466.

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335. Для абонентів Київстар ціна - 3 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів AceBase - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java ігрових файлів на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної заставки на короткий номер 7343. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

ГРИ

Motorola: V525, V300, V400, V500, V525, V600; Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, N-Gate; Siemens: c65, c66, m65, m66, c65s, c66s, c6165, SX1; Sharp: GX15, GX20, GX 30. Fatal Force 36800128 Допоможи спец загону "Delta Force" захистити Землю від мікромалюсеньких піратів!	Для телефонів: Motorola: V300, V500, V525, V600; Nokia: 7610, 7650, 6620, 6660, 3650, 3660, 3620, 3680, N-Gate, 7250, 7250i, 7210, 7200, 6820, 6810, 6800, 6610, 6230, 6220, 6200, 6100, 5140, 5100, 3300, 3200, 3100; Samsung: C100, C110, S300, S300m, X100, X600, E700, E800, E100, E110, P400, P450, X400, D100, S100; Siemens: SX1; SonyEricsson: T610, T630. Выборы 36800130 Гра крутіше реальності	Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650; Motorola: T720, T720i, T722, T722i; Samsung: C100, S300, X100, X600; Siemens: SX1; SonyEricsson: T610, T630, Z600. Call girl 36800089 Випробуй свою пам'ять та спробуй дістатися спокусливих красунь!	Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650, 6600, 7610. Trilogia пригод сміливого тріо. Три гри, де Вашою героїню потрібно допомогти, щоб врятувати своїх друзів! 36800098 36800126 36800127
--	---	--	---

Анімаційні заставки підтримують: Samsung: X100, X600, E700, V200, X400, X450, E800, E820, D410, S300m; LG: G7030, G7100, G5400, G7120; Siemens: S55, M55, SL55, CF62, M65, C65, CX65, S65, SX1; SonyEricsson: T610, T630, Z200, Z600.

АНИМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



Підтримуються NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Jingle Bells		2100013	Benny Benassi	Satisfaction	2100998	В.Сердючка	Тук, тук, тук	2101754	Привет Морриконе	2101088	
Blue	Curtain Falls	2101810	А.Винницкая	Измученное сердце	2101792	Глюкоза	Ой Ой	2101469	Криминальное чтиво	Misirlou	2100146
Narcotic Thrust	I Like It	2101734	Д.Маликов	Вишневая смола	2101813	Сергея	Черный Бумер	2101285	Миссия Невыполнима		2100773
Robbie Williams	Radio	2101687	Дима Билан	На берегу неба	2101791	Корни	Вика	2101447	Джентльмены удачи		2100359
Abba	Happy New Year	2100091	Зацепин и Кадышева	Широка река	2101684	Skooter	Shake That	2101750	И.Корнелиук	Город которого нет	2100891
Aventura	Obsession	2101773	В гостях у сказки		2101681	Rammstein	Amerika	2101691	"БРИГАДА"		2100753
Anastacia	Sick And Tired	2101679	Уматурман	Ночной Дозор	2101648	The Prodigy	Girls	2101649	Мурка		2100018
KAZANTIP		2004	2101681	Прасковья	2101658	Europe	The final countdown	2100046	М.Круг	Владимирский Централ	2100752
New Year		2100139		Проститесь	2101689	«Мой ласковый и нежный зверь»	2101692	Гімн України			2100000

Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ї серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ



Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?



Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Увага! Якщо ви робите замовлення на телефоні Siemens, у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Дніпро Телеком Київ, 04070, Ігорівська, 1/8 дог. з УААСП № МС-1/02 від 12.08.2002р.

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ (0 800) 111 14 14 в. до 22⁰⁰ (оператор) з 10⁰⁰ до 22⁰⁰



Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867122XXXXXX, де XXXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Підприємство Державний заклад АР №223055 код ЄДРПОУ 2601000000 "Український Мобільний зв'язок" 12.11.02.

з 10 до 12 грудня
Палац Спорту

н о в о р і ч н и й
**КОМП'ЮТЕРНИЙ
ЯРМАРОК**

intel® **SAMSUNG**

за підтримкою

Microsoft®



Дім



Дім



Дім



Дім



Дім

СВІТ СТАВ ЦИФРОВИМ
ЗРОБИ
СВІЙ ДІМ
ЦИФРОВИМ

Розіграш КОМП'ЮТЕРА
щоденно!

